3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不將任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！




掌机王SP
THE KING OF POCKETGAMES
VOL.96
研究中心
雷电十一人 NDS
西格玛倍音 NDS
梦幻之星 携带版 PSP
口袋光环
"电影前线"新鲜开张
为你带来最为前沿的电影信息
专题企划
你和游戏 谁玩谁？
谈谈游戏的高难度
攻略透解
蓝龙PLUS NDS
东京魔人学园剑风帖 NDS

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2008年10月14日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第98辑上公布，敬请关注。

一等奖



SCDSO 烧录卡 2名



EZ5 PLUS 清凉版 烧录卡 2名



M3DSR 烧录卡 2名

二等奖



SC-miniSD 烧录卡 1名



SC-SD 震动版烧录卡 2名



北通二代直插座充 BTP-6369 1名



北通二代座充 BTP-6262 1名

三等奖

北通微型线控耳机 BTP-6235 1名

北通3合1水晶盒 BTP-6257 1名

黑角NDSL彩柔皮包 BH-DSL09203 1名

北通电池组 BTP-6266 1名

黑角多功能影音支架套装 BH-PSP02627 1名

黑角NDSL多彩保护二合一套装 BH-DSL09617 1名

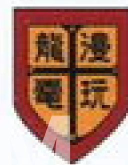
本次活动赞助厂商及网站

WiiOh.com 威奥数码娱乐 威奥数码娱乐综合网站



黑角电子有限公司





龙漫电玩

GBalpha GBalpha（中国）有限公司

ezflash EZflash小组

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

本辑特别关注

攻略透解 P59

NDS **蓝龙 PLUS** 剧情攻略



三头邪龙复苏
拥有影之力的伙伴再度集结

NDS 攻略透解

东京魔人学园剑风帖 系统介绍+流程详解



系列十周年纪念作品 P72

专题企划

一起探讨游戏的高难度
让你正视游戏的挑战



P86

你和游戏，谁玩谁？

写在前面

无论是残疾人还是健全人，谁都会有梦想。但对于残疾人以及他们的家庭、教练、搭档来说，要实现他们的奥林匹克梦想，却要付出比健全人更大的努力：在田径场上奔跑时，残疾人运动员的身体经常被假肢磨出血；在泳池里触壁时，有的残疾人运动员会撞得头破血流；在盲人足球的赛场上，几乎每一个运动员都曾有过与队友、对手甚至与门柱飞速相撞的经历——他们就是从这样的血与汗中走向自己的梦想，同时也用这样的方式诠释着对“同一个世界，同一个梦想”的理解。

很多残疾，不是残疾人自身的过错，而是大自然选择的结果。残疾人不仅承受着自身生理残障所造成的不幸和困难，而且还要领受社会的人文缺陷所带来的痛苦和艰辛。为了生活，他们不仅需要克服残疾的障碍，更需要战胜一些常人歧视的目光和社会的不公正待遇；为了发展，他们要比正常人付出更多的心血和汗水、更多的自信和勇敢。从这个意义上说，残疾人是肉体上的弱者，精神上的强者。

每当我在电视中看到残疾人运动员在场上奋力拼搏的画面时，心中的敬佩之情就会油然而生，我想，人生的意义此刻在他们身上就是最完美的诠释吧。

羽纹

CONTENTS VOL.96

本辑责编：何元洁　美术总监：吴松



掌机王SP目录

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。



投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他们人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或者他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。EMail投稿邮箱：pgking@263.net。

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A·AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟/战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S·RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

游戏索引

本辑内文所出现游戏按汉语拼音排序如下



掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

新闻热点

本栏目部分新闻资料由levelup.cn网站友情提供

硬件 HARDWARE

PSP-3000日本发售日、售价公布

SCEJ在于2008年9月2日召开的“PSP年末战略发表会”中公布了新型PSP主机PSP-3000在日本地区的发售日。据官方表示，PSP-3000型主机将于2008年10月16日在日本本土全面上市。

与发售日一同被公布的还有PSP-3000主机的售价。据悉，此次首批在10月上市的PSP-3000主机将推出普通版和同捆4GB记忆棒的豪华版两个版本，售价分别为19800日元和24800日元。玩家将有“钢琴黑”、“珍珠白”和“神秘银”三种颜色可供选择。

据悉，在此次的“PSP年末战略发表会”中，SCEJ方面还宣布了PSP主机将支持通过PLAYSTATION Network直接购买下载“PS官方模拟游戏”的服务。此外，利用PSP和PS3主机连接登录PSN，与其他玩家进行无线联机游戏对战或聊天的新服务也同时在此次会上公布，据官方表示该服务将暂定从2008年秋季开始。



事件 EVENT

宫本茂入选《名利场》全球最具影响力100人

日前，美国最著名时尚杂志《名利场(Vanity Fair)》公布了一份“2007年度全球最具影响力100人”的名单，而我们熟悉的任天堂著名游戏制作人宫本茂也名列其中，他被排在了第73位。

据悉，此次“2007年度全球最具影响力100人”的评选覆盖面遍及世界各地和各行各业，入选者从政界要人、娱乐明星到企业大亨和专家学者应有尽有。而评选的最基本原则只有两条，即财富和影响力，因此并非只要有钱就能上榜。而宫本茂大师也是此次入选这100人行列中的惟一一名游戏制作人。

值得一提的是，此次入选“2007年度全球最具影响力100人”的除宫本茂外还有一名与游戏有关的人，他便是掌管着《使命召唤》和《魔兽世界》等全世界最赚钱游戏发行权的现在地球上最大规模第三方游戏发行商Activision Blizzard公司的首席执行官Bobby Kotick，他的排名是第72位。



事件 EVENT

落花有意流水无情，SE出巨资欲收购Tecmo反遭拒绝

日本游戏开发厂商Tecmo近来的情况相信用“赔了夫人又折兵”来形容是再合适不过了。在板垣伴信劳务纠纷案落下帷幕后，Tecmo不仅失去了目前公司内最有影响力的游戏制作人，而且受这起案件的影响社长安田善巳也辞职离开了公司。另一方面，Tecmo的股价因为这两件事情的影响也在疯狂地下跌，可谓损失惨重。

就在Tecmo情况如此窘迫的时刻，瞧准了机会的日本规模最大的第三方厂商Square Enix发表了欲出资收购Tecmo的声明。据悉，Square Enix社长和田洋一在官方声明中宣称，愿意提供一个能够令双方股东满意的价格收购Tecmo的股票，从而“帮助”Tecmo度过难关。和田洋一在公开声明中表示，Tecmo是一家很有实力的游戏开发商，但近来不断发生的问题让这家厂商前景堪忧。“我们相信在加入Square Enix旗下之后，Tecmo将能够开始新的飞跃，我们的集团也将获得新的发展机遇。”和田洋一如是说。





据日本方面的报道，Square Enix提出的收购价格是每股920日元（约合8.46美元），高出Tecmo目前的股价约30%左右。而据Bloomberg财经新闻的估算，此次收购的累计出价为223亿日元（约合2.05亿美元）。

SE方面表示，这将是一次“友好收购提案”，并提出Tecmo必须在一周内做出答复。随后在2008年9月4日Tecmo方面正式回应了SE的收购提案，但令人没有想到的是他们的回答是“不”。Tecmo方面表示，此次Square Enix给出的收购提案时间过于仓促并且协商余地很小，在征集了公司管理层、开发者和普通员工的意见之后，董事会最终做出了拒绝Square Enix收购提案的决定。

Square Enix官方在接到Tecmo否定的回应后也表现得有一些意外，不过他们随后就拒绝理由等问题与Tecmo方面提出交涉并得到了相对合理的解释后，最终表示已经无法再针对收购提案以及股票公开买卖价格等细节做出调整，而且也已经很难再继续维持与Tecmo方面的协商。因此，SE方面不得不做出放弃友好收购提案的决定。

事件 EVENT

私定终身？Tecmo转投光荣怀抱

2008年9月4日，就在Tecmo拒绝了Square Enix的高价“友好收购提案”的同时，这家成立于1964年的老牌日本游戏厂商正式对外宣布了与光荣（Koei）公司的合并意向。

据悉，Tecmo方面和光荣方面已经分别召开了股东大会，开始就两家公司经营一体化的事宜进行了讨论。双方宣布已经开始进行实验性的联合运作，同时成立了共同的“综合管理委员会”。两家公司希望借此机会互通有无并取长补短——将Tecmo在欧美市场的优势与光荣在亚洲地区的号召力相结合，从而开辟新的商机。据Tecmo表示，此次与光荣公司联手经营的目的是针对游戏业界市场竞争激化、游戏平台多样化、海外市场重要性提高等游戏产业现状，共同提高多平台、全球化的对应能力，强化经营基础。

Tecmo方面就此事发表的声明中还表示，Tecmo与光荣两家正展开积极磋商，着手筹备建立一个完整的一体化管理体系，在保证“稳定及安全环境”的同时，最大限度地保证双方在诸多方面的独立性。

事件 EVENT

上海游戏音乐会第一批曲目出炉，《最终幻想IX》主题曲歌手选拔活动正式展开



将于10月31日引爆上海的Press Start——日本游戏音乐会，自公布演出的预告以来便开始收到广大玩家的热切关注，而想必现在玩家们最关心的便是此番音乐会的曲目名单。

日前，主办方已经从日本演出方处确认了第一批的曲目名单，和去年相比确实有“levelup”的感觉，因为所包含的游戏作品范围更广，也更为中国玩家所熟知。

第一批曲目如下：（以下顺序不作为演出顺序）

曲目名称	授权厂商	曲目名称	授权厂商
荒野兵器	SCE	伊苏	Falcom
地底探险	Irem	雷顿教授和不可思议之镇	Level-5
侍魂	SNK Playmore	逆转裁判	Capcom
植松伸夫早期作品	Square Enix	怪物猎人	Capcom
最终幻想IX Melodeis Of Life	Square Enix	忍者战士	Taito
超时空之钥	Square Enix	洛克人2	Capcom
超时空之轮	Square Enix		

据悉，此次演出中的曲目将非常丰富，既有大气恢宏如《怪物猎人》，又有扣人心弦如《逆转裁判》，甚至连热门解谜游戏《雷顿教授和不可思议之镇》中欧式复古的配乐也收入其中，当然，植松伸夫的几部出色作品更是此次演出的重中之重。官方表示，这批曲目仅为全场演出的一部分，而后一批曲目将更加精彩并已基本确定，其中还收录了一首在玩家中呼声颇高的作品，目前还在确认版权，将会尽快公布。这次的曲目一旦公布将不再变更。

作为本次音乐会主要看点的植松伸夫先生表示也相当重视这次中国之行，在选曲上尽量挑最能引起中国玩家共鸣的游戏音乐，在演唱会当天，植松先生也将走上舞台和台下观众进行互动和交流。相信这次的音乐会对于中国玩家和植松先生而言都能不虚此行。同时，作为主办媒体的游戏城寨（levelup.cn）与《游戏机实用技术》、《掌机王SP》也会从现在开始一直到演出结束不断开展各项丰富的活动来使得此次音乐会尽善尽美！

活动之一：谁来唱响生命的旋律？

——PRESS START游戏音乐会《最终幻想IX》主题曲歌手征选大赛

上海即将上演的PRESS START——日本游戏音乐会，将会在声、光，以及无比热烈的气氛中带给各位玩家一个美妙的游戏音乐盛宴，植松伸夫、野岛一成、竹本泰藏、樱井政博、酒井省吾等知名游戏制作人、作曲家以及在音乐方面有很深造诣的指挥家的亲自登场更是会让10月31日成为一个难忘之夜。目前本次音乐会的曲目已经公布，作为各个《最终幻想》FANS最爱的《最终幻想IX》的主题曲《生命的旋律（Melodeis Of Life）》赫然出现在曲目表中，可本次并没有请到它的原唱白鸟英美子小姐出场，那么谁来唱响这生命的旋律呢？没错，作为本次的音乐会的一个特殊环节，这首《生命的旋律》的演唱者将会在中国玩家中间征选产生，对歌唱有自信的你不妨来试试，也许那晚就是由你与植松伸夫同台献艺，为大家演唱这首歌曲！

征选活动面向所有热爱歌唱与游戏的朋友，有意报名参加的朋友们请留意总第43期的《游戏城寨》封二、“levelup音乐台”栏目，以及游戏城寨网站（levelup.cn）对此次活动的相关报道。

订票查询电话：021-62328325

软件 SOFTWARE

《异说 最终幻想》发售日确定，多款游戏公布与新型主机同捆



日前，Square Enix方面正式对外公布了PSP平台的动作游戏新作《异说 最终幻想》的发售日和售价等信息。据悉，作为“《最终幻想》系列”20周年纪念“压轴作品”的本作将于2008年12月18日发售，售价为6090日元。而这个发售日也是很多“《最终幻想》系列”的老玩家事先都已经猜到了的，因为今年的12月18日将是系列诞生整整21周年的日子，本作选择在这天发售可谓是众望所归。此外，据官方表示，《异说 最终幻想》还将推出一款“游戏+游戏主题限定主机”的同捆版本，其中同捆的主机将是PSP-3000型。本同捆版将与普通版游戏同时推出，售价为25890日元。目前同捆版中的限定主机图案并没有被公布。

此外，SCEJ方面还公布了另外两款即将发售的新作将要与PSP-3000型主机同捆推出的消息。这两款作品分别是即将于2008年11月20日推出的NBGI公司的人气街机游戏的PSP移植版《机动战士高达 高达对高达》以及预定于2008年11月27日发售的创意音乐游戏《啪嗒嘭2》。据悉，《机动战士高达 高达对高达》的主机同捆版预定售价为24840日元，而《啪嗒嘭2》的主机同捆版售价则定为23800日元。目前这两款同捆版限定主机的图案同样没有详细信息。关注此事的读者请继续留意我们的后续报道。



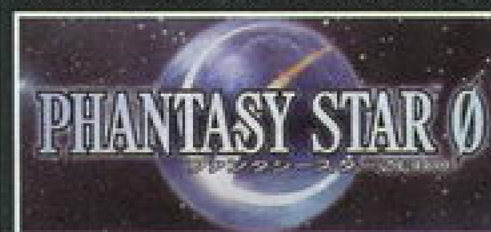
新闻短讯

《女神侧身像 负罪之人》宣布延期

Square Enix公司日前宣布，原预定于2008年10月2日发售的NDS平台“《女神侧身像》系列”新作《女神侧身像 负罪之人》将延期至2008年10月30日发售。而SE方面对于此次游戏延期发售给出的理由则是“为了进一步提高游戏的品质”。

“《梦幻之星》系列”新作登陆NDS

日前，SEGA方面借着PSP版《梦幻之星 携带版》的热销再次公布了“《梦幻之星》系列”的新作——《梦幻之星0》，本次新作对应的平台依旧是联机便利的掌机，只不过从PSP换成了NDS。



本作继承了《梦幻之星 网络版》的世界观，依旧保留了前作中那些颇具魅力的种族。SEGA方面表示，此次NDS平台的《梦幻之星0》将有更丰富的联机要素和操作模式，据悉，本作利用NDS的无线通讯机能可以实现最多同时四人进行游戏。

《DJmax》风暴再次席卷PSP

日前，PENTAVISION正式对外公布了“DJMAX Metro Project”计划中第二个内容，也就是PSP平台上超人气音乐游戏“《DJmax 携带版》系列”的新作。据悉，新作包含两个版本，分别为《DJmax 携带版 酷懒之味》以及《DJmax 携带版 黑色广场》。

其中是《DJmax 携带版 酷懒之味》由韩国实力团体Clazziquai加盟并进行游戏音乐创作的版本。据官方透露，该版本将使用颠覆传统的全新操作方式，务求为新接触此系列游戏的玩家以及女性玩家群体带来全新、更简单的操作感受。而《DJmax 携带版 黑色广场》中将由系列老面孔Croove、Ruby Tuesday、ND LEE、Makou、Planetboom等大家熟悉的音乐人为游戏创作全新的音乐。而操作系统方面，此版本将比前作更为体贴，再通过多种演奏方式，让大众玩家更容易上手。



掌机销量榜

PORTABLE GAME SALES RANKINIG

由于PSP-3000的公布，PSP在日本的销量呈现迅速萎靡之势，许多原本准备购买PSP的玩家纷纷把购入时间延后到了10月份。而另一方面，NDSL的主机销量却呈节节高升之势，可以说已经完全恢复了昔日的王者之相。《节奏天国 金》这款游戏虽然发售多时，但依然占据着软件销量榜的首位，而照此形势下去，它很有可能成为NDS上又一款百万级的作品。尽管Level-5对《雷电十一人》寄予了厚望，但其销量却谈不上理想，无法与其前辈"《雷顿》系列"相媲美。

软件销量(日本)

2008年8月25日～2008年8月31日

1 ↑ **节奏天国 金**
リズム天国ゴールド
■Nintendo ■MUG ■2008年7月31日发售 ■3800日元
周间销量 6万8350套 累计销量 62万5438套 NDS

2 NEW **FATE/老虎斗技场 加强版**
フェイト/タイガーころしあむ アッパー
■Capcom ■FTG ■2008年8月28日发售 ■5240日元
周间销量 3万2067套 累计销量 3万2067套 PSP

3 ↓ **梦幻之星 携带版**
ファンタシースターポータブル
■SEGA ■A・RPG ■2008年7月31日发售 ■5040日元
周间销量 2万6689套 累计销量 57万1931套 PSP

4 NEW **雷电十一人**
イナズマイレブン
■Level-5 ■RPG ■2008年8月22日发售 ■4800日元

由于本作加入了即时战略和RPG的要素，因此即便是不太擅长真实类足球游戏的玩家也能体会到它独特的魅力。超过1000人的可招募球员让游戏的发掘要素满点，而形式各异的必杀技更是让人热血沸腾。作品通关后会追加强劲的隐藏队伍，其中包括该社另一人气系列"《雷顿教授》"中的角色，这极大地丰富了游戏内容。

周间销量 2万5021套 累计销量 6万6479套 NDS

5 NEW **火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑**
ファイアーエムブレム 新・暗黒龙と光の剑
■Nintendo ■S・RPG ■2008年8月7日发售 ■4800日元
周间销量 1万8960套 累计销量 20万3625套 NDS

6 ↓ **勇者斗恶龙V 天空的新娘**
ドラゴンクエストV 天空の花嫁
■Square Enix ■RPG ■2008年7月17日发售 ■5490日元
周间销量 1万7441套 累计销量 111万9508套 NDS

7 ↑ **大合奏 兄弟乐队DX**
大合奏！バンドブラザーズDX
■Nintendo ■MUG ■2008年6月26日发售 ■4800日元
周间销量 1万4736套 累计销量 30万957套 NDS

8 － **太鼓之达人DS 7岛大冒险**
めっちゃ！太鼓の达人DS 7つの岛の大冒险
■NBGI ■MUG ■2008年4月24日发售 ■5040日元
周间销量 1万1871套 累计销量 31万8889套 NDS

9 NEW **西格玛倍音**
シグマ ハーモニクス
■Square Enix ■RPG ■2008年8月21日发售 ■5490日元

这款本以为是以耍酷类流行要素为最大卖点的推理RPG制作得极为用心，剧情的艰深晦涩也远超预想。主人公要和札德一族的少女共同穿梭在多个错乱空间中，通过推理和战斗完成对时空的修正。每一章节的推理均相当具有难度，能给玩惯了传统侦探游戏的玩家全新感觉。游戏的音乐表现相当出色，不同的战斗BGM还会影响到我方战斗能力。

周间销量 9322套 累计销量 3万3941套 NDS

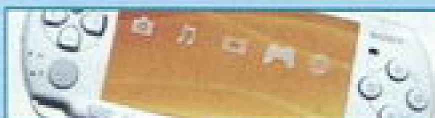
10 NEW **新世纪福音战士 绫波育成计划DS with 明日香补完计划**
新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画DS with アスカ补完计画
■broccoli ■SLG ■2008年8月28日发售 ■5040日元
周间销量 8998套 累计销量 8998套 NDS

硬件销量(日本)

2008年8月25日～2008年8月31日

机种	周间销量	2008年销量	累计销量
NDSL	5万8404台	214万4731台	1680万997台(2325万203台)
PSP	4万2937台	251万3170台	1004万8483台

(括号内的为NDS+NDSL累计销量之和)



排名	游戏	厂商/原名	周间销量/累计销量	类型/发售日
1	麦登橄榄球 09	EA Sports / Madden NFL 09	周间销量 2万8141套 / 累计销量 17万5696套	SPG / 2008年8月12日
2	达斯特	SCEA / Daxter	周间销量 2万3483套 / 累计销量 194万7758套	ACT / 2006年3月14日
3	战神 奥林匹斯之链	SCEA / God of War: Chains of Olympus	周间销量 1万5792套 / 累计销量 80万5536套	ACT / 2008年3月4日
4	横行霸道 罪都故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto: Vice City Stories	周间销量 1万520套 / 累计销量 119万4002套	ACT / 2006年10月31日
5	横行霸道 自由城故事	Rockstar Games / Grand Theft Auto: Liberty City Stories	周间销量 7137套 / 累计销量 228万7713套	ACT / 2005年10月24日
6	湾岸 午夜俱乐部 3	Rockstar Games / Midnight Club 3: Dub Edition	周间销量 6876套 / 累计销量 130万1300套	RAC / 2005年6月27日
7	泰格·伍兹高尔夫巡回赛 09	EA Sports / Tiger Woods PGA TOUR 09	周间销量 5841套 / 累计销量 5841套	SPG / 2008年8月26日
8	瑞奇与叮当 5	SCEA / Ratchet & Clank: Size Matters	周间销量 4563套 / 累计销量 56万5169套	ACT / 2007年2月13日
9	美国大学橄榄球 09	EA Sports / NCAA Football 09	周间销量 4431套 / 累计销量 7万5398套	SPG / 2008年7月15日
10	秘密特工叮当	SCEA / Secret Agent Clank	周间销量 4403套 / 累计销量 7万1836套	ACT / 2008年6月17日



排名	游戏	厂商/原名	周间销量/累计销量	类型/发售日
1	牧场物语 与你共建小岛	Natsume / Harvest Moon: Island of Happiness	周间销量 3万6447套 / 累计销量 3万6447套	SLG / 2008年8月26日
2	吉他英雄 巡演	Activision / Guitar Hero: On Tour	周间销量 2万8091套 / 累计销量 81万4835套	MUG / 2008年6月22日
3	口袋妖怪 钻石·珍珠	Nintendo / Pokemon Diamond/Pearl	周间销量 2万7896套 / 累计销量 553万7680套	RPG / 2007年4月22日
4	任天狗	Nintendo / Nintendogs	周间销量 2万7112套 / 累计销量 745万2771套	ETC / 2005年8月23日
5	新超级马里奥兄弟	Nintendo / New Super Mario Bros	周间销量 2万5106套 / 累计销量 484万2121套	ACT / 2006年5月15日
6	马里奥与索尼克 北京奥运会	SEGA / Mario & Sonic at the Olympic Games	周间销量 2万4149套 / 累计销量 92万3796套	SPG / 2008年1月22日
7	马里奥赛车 DS	Nintendo / Mario Kart DS	周间销量 2万2568套 / 累计销量 402万9514套	RAC / 2005年11月15日
8	进一步成人脑力锻炼	Nintendo / More Brain Training from Dr Kawashima	周间销量 2万715套 / 累计销量 245万3175套	ETC / 2007年8月22日
9	幻想宝贝	Ubisoft / Imagine: Babies	周间销量 1万5028套 / 累计销量 85万5558套	SLG / 2007年10月23日
10	成人脑力锻炼	Nintendo / Brain Training	周间销量 1万4986套 / 累计销量 310万8765套	ETC / 2006年4月16日

2008年8月美国游戏销量

截稿前我们刚刚得到了美国权威统计机构NPD发布的8月份美国游戏市场的软硬件销售情况。总体来看，各大主机的销量都有小幅下降。主机方面排在第一、第二位的依然是任氏的两员猛将NDS和Wii，从NDS全球依然大幅领跑的姿态来看，也难怪老任一直舍不得公布新机型了。而PSP也以超过25万台的销量排在了硬件榜上的第三位，成绩也算是比较稳定。在软件销量方面，进入前10位的掌机游戏只有排在第10名的《吉他英雄 巡演》，当月销量为11万1200套。而PSP版《麦登橄榄球09》并没有挤进前10位，这可能是因为NPD的软件榜并不算主机同捆版销量的缘故。


■《吉他英雄 巡演》在美国的累计销量即将突破百万。

硬件销量

机种	销量
NDS	51万8300台
PSP	25万3000台
Wii	45万3000台
X360	19万5200台
PS3	18万5400台
PS2	14万4100台



Lancer专栏

继承世界IT精英大学辍学之癖好，二十出头便混迹于似有若无之中国游戏业，至今已十余载。现为某网游公司市场主管，因海外市场之需而重新关注深爱之电子游戏业，遂应编辑之邀重拾笔杆。

收购活剧

和田洋一又丢人了。

上次是在E3上用他拙劣的表演当了一回跳梁小丑，在网上留下了他无数的猥琐照与激情照，为业界观察家们留下了一段永远戏说的绝佳题材。没想到在这么短的时间内，居然又闹出了一桩笑话。因为和田洋一的存在，原本严肃正经的合并案也变得充满戏剧色彩。和田洋一不愧是野村证券出来的投机高手，眼瞅着Tecmo的股价蹦极般直线跳落，立刻就伸出了橄榄枝。趁着人家股价暴跌而低价收购，险恶用心路人皆知，可是偏偏还要摆出一副救世主的姿态，说这是一次友好收购行为，还说“我们SE对Tecmo的前景非常担忧”。

这几年SE的游戏开发速度堪与暴雪看齐，低成本投机性游戏推出速度频繁，真正让人关注的大作却在挨个“便秘”。比起它的游戏开发速度，SE的投机身手可谓灵活，和田洋一在提出收购Tecmo的当天就以迅雷不及掩耳之势召开了记者招待会，给Tecmo董事们的考虑时间只有7天，急切之心天地可昭。和田洋一没有想到的是，Tecmo的速度有过之而无不及，备用情人Koei在这个紧要关头英勇抢亲，当日SE即灰溜溜地宣布撤销收购提议，整个过程在数个小时之内宣告结束，这般效率要是用在游戏开发上，日本业界也不用天天哭嚎着被欧美抢了主导地位了。

Tecmo就像她的《DOA》一样如花似玉，和田洋一这样的正常男人难免会心动。5月份SE的财报发布，业绩的大滑坡证明了过度投身于日本的NDS市场难有大作为，而Tecmo此时正因其《忍者龙剑传2》而被欧美豪强们强烈关注，和田洋一便在此时找上了门。之后就发生了Tecmo内斗以至家道中落，和田洋一于是内心狂喜，希望趁Tecmo未翻身之时来个收购闪电战，捡个大便宜。可惜千算万算终究是没有算到Tecmo还有光荣这个“野男人”。Tecmo何时与Koei染了私情？这一点笔者实在是百思不得其解，笔者曾猜想在大并购的浪潮下，Koei或许会因为《高达无双》的合作最终并入NBGI旗下，却万万没有料到他和八杆子打不到关系的Tecmo也有一腿。看来在日商集体萎靡的情况下，本来选择就不多的这些个企业都只求能互相取暖，什么“产品线互相补充”之类条件也顾不上太多了，只要能扩充规模免得被残酷的竞争扫地出门即可，屈指可数的这几家日本游戏商之间也许都或多或少的有过一些合并的尝试性接触。



现在说这话也许有点事后诸葛亮，但笔者确实认为就算Tecmo再人老珠黄也不至于把自己如此贱卖，一个IGN网站都卖了6.5亿美元的价钱，SE异想天开地准备只用一亿美元（约50%的股份）买下Tecmo，这笔钱还不够《DOA》和《忍龙》这两个系列的品牌价值，SE开出的这个价钱已经是对Tecmo赤裸裸的侮辱。Koei虽然不及SE家底雄厚，但与Tecmo双方基于平等合并，性质大为不同，况且Tecmo的网游与手机业务与SE多有重叠，被吞并之后大裁员必不可免，SE想要的无非是TEAM NINJA，其他部门都可剥皮拆骨。

所幸的是，SE履行了他的诺言，被Tecmo回绝之后当即撤销了收购申请，不再死缠烂打，虽然有些丢人，但并未给人留下恶霸的印象，也算是间接促成了一段大好姻缘。不过SE想必不会就此断了并购的念头，光靠SE自己的力量想要迅速扩大其欧美市场占有率实在困难，并购仍是最快的捷径，只是趁人之危捞便宜的小聪明还是趁早收敛一些为妙。

事件导读

8月29日，业内爆出日本RPG巨头Square Enix计划出资223亿日元收购Temco的消息。Square Enix官方当天便召开新闻发布会，公开宣布此次“友好收购提案”酝酿已久，并要求Tecmo董事会尽快做出回应。9月4日，Tecmo董事会给出答复：拒绝Square Enix收购提案，并宣布了与光荣公司的合并意向。Tecmo与光荣同时成立了共同的“综合管理委员会”，两家公司希望借此机会互通有无取长补短——将Tecmo在欧美市场的优势与光荣在亚洲地区的号召力相结合。Square Enix公司随后宣布放弃对Tecmo的收购，并以“Tecmo公司并未明确写明理由”为由拒绝对此事发表评论。

对手

Darkbaby专栏



游戏年龄高达二十多年的上海籍老玩家，游戏资深撰稿人，数年来码字总量累计接近百万。对游戏文化和游戏产业的历史有较深了解，行文诡异而别具一格。

新款NDS或NDS后继主机，我们暂时无法确切定义这个传说已久的东西，但该事物已经被许多业界人士心照不宣地默认存在着。NDS系新主机的研发绝对不是为了对抗换汤不换药的PSP-3000，更不可能是源于Square Enix或其他什么厂商在PSP平台上发表了什么超大作，任天堂目前主要考量的就是如何在适当的时机推出新产品以继续承接和扩大市场。

早在今年4月11日，Enterbrain社长浜村弘一在旗下的《FAMI通》杂志社举办的业界研讨会上做基调演讲时就曾明确暗示任天堂会在今夏正式发表新款NDS，虽然三天后《FAMI通》迫于任天堂压力被迫刊登了更正声明，但以浜村氏在业界的人脉威望和过往言行的可信度等诸多方面来判断，其爆料的真实性不容小觑。虽然此后任天堂极力封杀相关的传言，但丝毫不能阻挡人们的猜测和期待。事实上谣言的如火如荼更进一步佐证了人们的悬望之深，毕竟NDS推出至今已历三载，大家自然期待任天堂能够尽快推出一款性能更强劲的后续产品。

今年以来的日本东京证券交易所呈万马齐喑之颓势，由于全球经济的严重不景气造成了上市公司的业绩普遍下滑，索尼股价近日更是跌破4000日元大关，创两年以来新低。8月份在东证最受热捧的股票并非高调宣布上调全年业绩的任天堂，而是一家名为MITSUMI的电子元器件研发制造企业，该社股价在8月初触底后出现了强劲反弹，至今依然势头不减，和同期东证大盘低迷的表现形成了鲜明反差。推动MITSUMI股价连续上涨的动力源于Goldman证券推出的企业前景分析报告，该机构透露一直以来为任天堂游戏机制造提供组装部件的MITSUMI会受益于任天堂新DS的生产，新的定单将确保未来的收益大幅增长，其他多家证券机构也随即对该社股票给予了“增持”或“买入”的积极评价。日本的证券投资体系一向有着非常严格的管理条款，涉嫌散布不实消息以哄抬股价的上市公司最严重的会遭到勒令退市的处罚，因此Goldman证券的报告具有非常重要的参考价值，至少我们可以因此判断，NDS新型主机最晚会在明年中粉墨亮相。

日本厂商在开发新产品时一般会准备多种不同的款式以应对市场变化，NDSL发售至今的两年多时间内，任天堂必然已经有了万全的准备。任天堂届时会拿出什么样的全新产品，这是广大第三方和消费者迫切期待的，犹抱琵琶半遮面的新型主机可能仅仅是类似NDSL或PSP-3000那种稍作修饰的改良款，也有可能是如部分人推测的全面升级换代产品，很显然大多数游戏玩家都会期待任天堂进行一次彻底的硬件革命。或许有人会认为这不过是站不住脚的空想，NDS依然在大卖特卖，任天堂何苦去自断财路，另外该社过去的硬件升级又一直是被动式的。

浜村弘一曾经指出：“NDS惟一的战略死角就是硬件性能！”对于NDS硬件指标的抨击自主机发表之日起一直就不曾中断过，经过了近四年时间以后更是不堪重负，大大限制了游戏开发商的发挥余地，硬件升级已成为众望所归。很多人对岩田聪领导的任天堂新经营层还缺乏清醒认识，岩田等人非常清楚目前游戏产业商业竞争的激烈程度，特别在当前掌机游戏市场已经扩大到足以让许多来自其他领域的商业巨鳄们垂涎的规模，及时而主动地进行产品升级无疑是最有效的防御手段，所谓后发制人的被动出招已经不合时宜。不过任天堂显然也不会忽略这样一个反面数据：PSP发售至今近四年间，充分活用了硬件性能的游戏软件比率只有11%，显然存在着硬件性能过剩现象。

就现状而言，任天堂（NDS）的真正对手不是索尼（PSP），而是日益恶化的全球经济。市场调研机构在上月对东证50企业（市值权重最大的50家上市企业，含索尼和任天堂）进行的问卷调查显示，绝大多数企业认为日本经济已经再次陷入严重衰退。大洋彼岸的美国次贷危机至今依然没有减弱的迹象，许多银行金融机构破产倒闭。近日欧盟发表的经济预测报告更是令人胆战心惊，报告预测2009年欧洲全境的经济增长率仅为0.1%，呈现完全停滞状态。虽然许多人还不愿意正视现实，一场席卷全球的经济大危机已经迫在眉睫，而在经济萧条时期推出昂贵的新商品显然是冒险而不明智的。

任天堂未来会如何选择？继续徘徊观望、谨慎一小步或勇敢地一大步，实不得而知。

黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

栏目主持 雷伊



这次"黄金眼"中点评的游戏素质都只能说是一般般，尽管有着《蓝龙》这种原X360平台高人气作品的续作，但是NDS版不仅画面没有给人惊喜，游戏类型的突然变更也无法让昔日的FANS适应，实在是有种吃力不讨好的感觉。《FATE/老虎斗技场 加强版》毫无意外地又成为了一款"骗钱之作"，明明只是加强版的内容却卖续作的价格，相信也只有真FAN才会捧场了吧。《东京魔人学园剑风帖》应该是这次点评的游戏中素质较高的一款了，在保留了PS版内容的同时还利用到了NDS的机能特性，不抗拒怀旧的玩家不妨尝试一下。

FATE/老虎斗技场 加强版



本作是去年发售的《FATE/老虎斗技场》的加强版，除了增添了数名新角色、数个新场地外，还有多件隐藏服装等待玩家去收集。

FANS向	★★★★☆
爽快度	★★★☆☆
爆笑度	★★★★★

总分 20


洋葱

游戏的剧情与原作不同，基本走的是搞笑路线，角色夸张的动作台词时常惹得人捧腹大笑。游戏的战斗视角还是存在一些问题，特别是当一堆人挤在版边时，看着非常难受。战斗的操作十分简单，几个简单的按键组合便能使出华丽强劲的连续攻击，对玩家的手法并没有多少要求。战斗规则十分丰富，且难度不低，高难度的关卡有时候要反复挑战好几次。作为加强版，本作加入了大量新要素，白色月姬和魔法少女版凛的加入想必会吸引到不少FANS。游戏的收集要素也相当丰富，光是要收齐所有人的服装就是一个浩大的工程。 **7**

胧月 战斗系统依旧没有什么加强，虽说各角色的原创剧情安排得非常不错，可个人还是希望游戏的战斗能再多一点乐趣。 **7**

盲先知 虽然新加入的角色有许多萌点，可是以往人物的故事模式被取消算是个不小的遗憾。游戏的手感依然很一般，整体FANS向严重。 **6**

■フェイト/タイガーころしあむ アッパー■UMD■Capcom■FTG■2008年8月28日■1～4人■无对应周边

东京魔人学园剑风帖



本作移植自曾经在PS平台上推出的"《东魔》系列"的初代作品，玩家要操纵一群拥有特殊能力的年轻人，去面对各种古怪事件。

音乐	★★★☆☆
画面	★★★☆☆
移植诚意	★★★★☆

总分 22


洋葱

利用NDS双屏的特性，战斗时能够显示的情报量大幅增加，玩家可随时看到敌我方角色的状态，十分方便。跳过对话、查阅之前的对话记录以及自由开关战斗动画都体现了游戏系统的人性化，每一话结束后的剧情回顾亦十分贴心。战斗的整体节奏还算流畅，难度适中，很容易上手。但部分战斗动画的素质无法让人满意，角色的动作过于生硬。AVG部分的感情输入系统十分有趣，可选择的反应种类亦相当丰富。与PS版相比，游戏的画面得到了一定强化，不少东西都经过了重新绘制，对话时人物的动作变得更加真实自然。 **7**

雷伊 总体来说还是很不错的，学园氛围很让人喜爱，AVG和S·RPG部分结合得亦十分完美，不过人设用现在的眼光来看有些缺乏吸引力。 **7**

胧月 移植度很高，战斗和剧情均能让玩家非常投入。画面以及各项设定虽然都有些落后时代，不过的确是很优秀的作品。 **8**

■东京魔人学园剑风帖■卡片(2Gb)■MMV■S·RPG■2008年8月21日■1人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为"黄金珍藏"级别，总分在26～24分之间的为"热血推荐"级别。

遥远的时空中 梦浮桥



Koei创立三十周年的纪念作，“《遥远的时空中》系列”三代女主角以及24名八叶全部登场，玩家可选择其中一名女主角展开故事。

女性向	★★★★☆
华丽度	★★★★☆
音乐	★★★★★

总分 19



三代角色齐聚一堂的设定让“后宫”变得相当华丽，虽然只能选择走其中一名女主角的路线，但三代角色同时出现的设定让人感觉游戏过程很丰富。不过对比之下就会发现同一个声优在演绎不同时期的角色时声音区别不大，这一点比较让人不爽。战斗系统类似于系列前两作，除了每次使用的八叶变成三个人外，没有什么实质性的突破。可以配置八人的圆阵在一定程度上使得游戏难度降低，而剧情相比第三代也逊色不少。不过搭载语音识别的应援模式比较有趣，对着麦克风喊出八叶的名字来增强角色行动力的设定充满诱惑力。 7

洋葱 本作纯粹是以24位八叶来吸引女性玩家，系统方面并没有多少特色，而最重要的剧情部分也只能算是一般，没什么亮点。 6

雷伊 集结历代人气角色算是个噱头，但通常有着这样豪华角色阵容的游戏在剧情上都有凑数之嫌，除了角色和声优外，不用太期待游戏的其他方面。 6

■遥かなる时空の中で 梦浮桥■卡片(1Gb)■Koei■AVG■2008年8月21日■1～4人■无对应周边

突击队 钢铁灾难



本作是一款与《合金弹头》很相似的2D横版游戏，玩家要扮演超级战士“暴风”，去摧毁妄图以超级武器统治世界的邪恶组织“响尾蛇”。

爽快度	★★★☆☆
难度	★★★★★
游戏性	★★★☆☆

总分 22



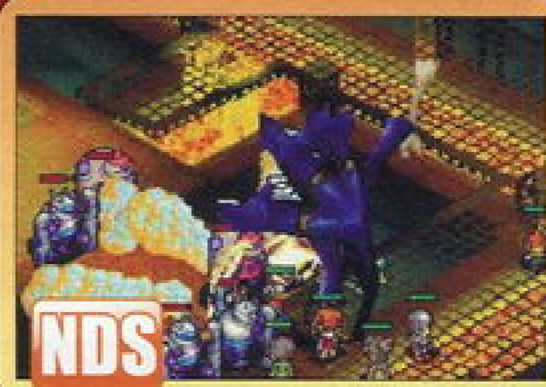
游戏类型和画面虽然和《合金弹头》很像，但画面丢帧现象时有发生，在第一关的驾驶关卡中就有此类现象发生。操作手感比较僵硬，始终给人一种在玩自制FLASH小游戏的感觉。本作的游戏性和耐玩度均不高，相同的敌人和完全一样的场景重复出现在同一关卡中，让人感到腻味。游戏难度显然有点高，关卡中途没有任务存档点，死亡后要从头开始，这对玩家来说是一种考验。总体来说这款由上海游戏开发团队参与制作的游戏不是那么令人满意，不过看在是国人参与的份上，大家也可以去尝试一下。 7

羽纹 游戏的素质其实非常不错，不过这款需要背版的作品居然无法续关让人有些匪夷所思。另外关卡的流程过长也变相为作品增加了不少难度。 8

LIKY 整体感觉还颇有些《合金弹头》的味道，能够做到这个程度也值得肯定，但细节上还有所欠缺，比如关卡长度的把握就比较成问题。 7

■Commando，Steel Disaster■卡片(512Mb)■Lexicon■ACT■2008年8月25日■1人■无对应周边

蓝龙PLUS



X360版《蓝龙》的续作，采用类似RTS的操作并添加了许多RPG要素，包括角色技能和魔法等。影子这个前作中的重要设定也在本作中使用频繁。

CG数量	★★★★☆
上手难度	★★★★☆
考验忍耐力	★★★★★

总分 20



虽然NDS的直观操作很适合RTS类游戏，但是本作却无法从NDS上众多同类游戏中脱颖而出，水准令人失望。纵然有《FF》和《圣剑传说》这两位勇敢前辈的试验，但本作不但没有什么进步，反而倒退得厉害。拖慢、操作迟缓、AI极低、只能4方向前进等问题对于一款RTS来说无疑是致命的。甭管它有多么像RPG的系统，甭管它的剧情是否优良，一款节奏慢到你想打瞌睡的游戏，实在是不值得我们一玩。什么？你说CG多？我除了满屏马赛克，什么都没看见。当然，你如果是鸟山的粉丝或者玩过前作，倒是可以尝试一下。 7

胧月 从故事来看的确是续篇没错，可改变游戏类型后完全没有做出自己的特色，无法赢得好评可不仅仅是画面退步这么简单。 7

雷伊 我很难想象前作的粉丝会喜欢上RTS化后的本作，这又是一个厂商只是在做自己想做、而并非玩家真正想玩的游戏的典型例子。 6

■ブルードラゴン プラス■卡片(512Mb)■AQ Interactive■RTS■2008年9月4日■1人■无对应周边

黄金眼评分 **24** 游戏时间：60小时以上 文 乌冬

PSP 超级机器人大战A 携带版

スーパーロボット大战A PORTABLE

◆NBGI◆S・RPG◆2008年6月19日◆日版◆1人◆6300日元◆无对应周边

又是炒冷饭?

“《超级机器人大战》系列”可以说是游戏界里的常青树，和需要原创剧情与人物来构成的作品不同，只要有机器人动画在，《机战》就可以一直做下去。在系列发展的十几年来，在每个时期的主流机种上几乎都可以看见《机战》的身影，其中PS系列的主机就占了十余款，说《机战》是在PS系列的主机上壮大的也不为过。但作为PS系列主机新贵的PS3和PSP就没有那没好的待遇了，PSP发售后只有一款移植版的《机战MXP》，而PS3更是连一款都没有，实在是有点说不过去。而就在去年年底，眼镜厂的官方博客上传出了要公布两款《机战》作品的消息，不禁令人猜测会有PS3或是PSP的份，而最后的结果也和预料中的一样，眼镜厂果然公布了PSP平台的《超级机器人大战A 携带版》(下称《机战AP》)。

《机战AP》是GBA平台《机战A》的重制版，作为GBA平台第一款机战作品，《机战A》有着许多新的尝试，包括援护和多周目等设定，而且这些要素还成为了系列的特色一直被现在的《机战》作品沿用下来。就拿我自己来说吧，我个人对《机战A》还是很有感情的，这不仅是我在掌机上玩过的第一款最绚丽的《机战》，并且出色的平衡性和战略性也使我对其留下了深刻的印象。现在时隔多年，《机战A》又以崭新的形态呈现在玩家面前了，所有的变化都令人眼前一亮。

家用机版的视听享受

借助PSP的机能，我们在掌机上体验到了只有在家用机上才有的视听享受，华丽的战斗动画、热血的战斗语音等等，《机战A》成功实现了自身的飞跃。不过



▲援护已经成为了《机战》的必备要素。



▲PS2版《OGS》的战斗画面和本作的对比，除了画面比例不同外其他地方完全一致。

了解眼镜厂做法的人应该知道它是不会那么厚道的，在首批战斗画面公布的时候大家就认出了里面有很多都是家用机版《机战》作品的战斗动画，真教人怀疑眼镜厂是不是又想"省事"一回。但有了《机战MXP》的前车之鉴，眼镜厂这次也变聪明了，除了部分沿用自《机战OGS》和《机战MX》的战斗动画外，这次大部分的战斗动画都在原有动画的基础上进行了重新制作，除了动作更为细腻，配音也是采用了最新的声优阵容，使得战斗动画更具观赏性。而地图方面因为UMD容量的限制，所以没有采用现在"《机战》系列"主流的3D地图，而是依旧采用2D地图，一目了然的同时也保证了游戏的流畅度。

掌机版少有的难度

除去机能上的差异，相比GBA版，《机战AP》最大的变化恐怕就是难度上的提升了，不仅敌人的能力变得更强，甚至连AI也有了明显地提高，这点是《机战MXP》所不能及的。当然这里并没有要贬低《机战MXP》的意思，但作为一款掌机上的《机战》来讲，这作的难度高得实在是有点令人不适应。不过究其原因，这种不适应还是被厂商给惯出来的，现在的《机战》作品里面利己的设定太多了，虽然游戏的爽快度增加了不少，但该有的难度反倒降低了，只要不追求极限玩法的话，要通关是轻而易举的事情，不少玩家都把现在的《机战》作品戏称为"脑残机战"，原因是攻关过程中根本不用脑子去想，把战斗动画都看过后接着通关一遍就没有太多值得研究的地方了，多周目也是为了收集图鉴或对某部作品有爱而机械式地完成任务，不过《机战AP》的出现则使这种现状有了微妙的变化。

说到难度就不能不提本作新增的连续目标补正和乱数保存系统了。连续目标补正是指一回合内连续攻击一个单位的话，该单位每回避掉一次攻击，攻击一方的命中率就会上升15%，直到回合结束或者被击中命中率才会复位。这个系统无疑是真实系机体的噩梦，即使机体的运动性再高，也不能确保不被打中，这样一来以前把运动性高的机体扔到敌人堆里一骑当千的打法再也行不通了，同时还要提防被敌人围攻，因为这次敌人还会专挑一些HP少的机体来打，在人海战术下如果给连续攻击的话就凶多吉少了。虽然这次机体被击坠不用给修理费，但缺少机体多多少少还是会影响战术的整体布局，很有可能就是因为缺少一两架关键的机体而导致全盘皆输。

不知道从哪一代起《机战》里有了BOSS机体满足一定条件就会撤退的设定，像《机战A》这样大部分BOSS机体固定在HP低于30%时撤退还是很典型的，《机战AP》把这个设定延续了下来，撤退条件并没有做任何变动，要想获得好的强化道具的话，就一定不能放过每一个BOSS。但这次的《机战AP》里的乱数保存系统则使游戏多了许多不定的因素，使得想留下BOSS身上的道具不再那么容易。乱数保存系统，就是指受几率影响的行动都由乱数来决定，而不是像以前那样随机决定，乱数只会在单位行动过后才会改变，这意味着即使重新读档乱数也不会影响行动结果，这点有点类似于"《火纹》系列"。除了影响命中率与回避率外，还有技能的发生几率与会心率也在影响的范围内，以前靠S/L来凹命中与会心的做法终于成为了历史，大大增加了游戏的挑战性。乱数保存系统使《机战AP》又回到了那个需要用GAME OVER来练级的时代，一周目里如果没有刻意去练级的话，有许多BOSS都是无法击破的。但不管怎么说，有改变终究是好的，厂商大概也明白一味地加强敌人的实力只会令游戏变得更乏味，最后陷入恶性循环，直到被淘汰。虽然说目前的连续目标补正和乱数保存系统还算不上很完善，但可以毫不夸张地说这是近年来"《机战》系列"的一大突破，相信有了这次的经验，我们可以在以后的《机战》作品里看到更为成熟的连续目标补正和乱数保存系统。



▲本作里即使是真实系的命中率也低得令人发指。

新的曙光

比起毫无进步的《机战MXP》，本作的意义可就要大上许多了，回想当初"《机战》系列"登陆PS和PS2的情况，都是首先用重制版的作品来打开市场，然后才逐渐推出原创作品，这次《机战AP》的销量证实了PSP的《机战》正在引起玩家的关注，我们有理由相信"A"只是一个开始，不过最后还是那句话，冷饭吃多了也会腻的，期待可以在PSP上看到原创的《机战》作品，而不再是冷饭了。

游戏一品轩

文 逍遥

迷你黄金眼

注：迷你黄金眼满分为30

警告！公路规则	PSP	16
N+	PSP	21
放学后的神秘俱乐部 26扇门	NDS	18
出包王女 刺激紧张！ 林间学校篇	NDS	19
新世纪福音战士 绫波育成计划 with 明日香补完计划	NDS	21
甜甜私房猫 小叽来我家	NDS	20
宝贝万岁 口袋天国	NDS	19
孢子	NDS	20

遵守交通法规是每个人为了自己的生命安全都要做的事。而世界上每个国家的交通法规或多或少都存在着一些差异。PSP平台的《警告！公路规则》这款教育类型的游戏就是专门针对法国国家交通法规制作的，这对于准备在法国考取驾照的玩家，可以算是个福音。游戏中玩家要以第一人称的视角扮演一位驾驶员，在驾驶过程中电脑会不断地提出一些行车安全的问题，你要做的就是当问题出现时，按下指定答案的按键回答就可以了。不过由于是专门针对法国交通开发的游戏，相对于大部分玩家来说就没什么用处了。

如果说“简约+超高难度”是现在流行于PSP平台的一种游戏模式，那么下面这款《N+》就是这种游戏模式下的产物之一。经常接触PSP的玩家应该都听闻甚至尝试过《勇者别嚣张》及《无限回廊》这两款游戏（前者的续作已经在开发当中）。这两款游戏便是利用简单的画面，配合上颇具挑战的难度和费解的谜题来套住玩家的心，本作也是如此。游戏中玩家只需要控制犹如纸片般的忍者主角跑动和跳跃，但相反的是你却要利用这两种操作躲避爆弹、地雷、导弹等等危险的武器攻击，最后按下机关并从出口逃出。游戏分为PSP版与NDS版，两个版本的内容完全一样，只是在系统方面有所区别。NDS的上屏幕主要用于大地图的观察，能够让玩家更好地掌控局面，并且NDS版还增加了电脑过关演示的选项。排开画面，PSP版的最大优势就在于音效方面要比NDS强一些。《放学后的神秘俱乐部 26扇门》是一款小游戏集合作品，玩家在游戏中要扮演一名放学后的学生，为了参加社团活动而来到神秘的房屋探险。游戏中收录了26款不同的小游戏，每个小游戏都代表着一扇门，只有完成所有小游戏才可以到达房屋的顶部。本作中出现的小游戏基本都是平时经常玩到的，比较有特色的



▲为什么如此邪恶的猫铃铛也会出现在这里？



▲《孢子》中的生物可以自由DIY，一起来弄个皮卡丘吧！

地方就是在游戏中融入了少许阴森诡异的音乐氛围。

根据人气动漫改编的游戏《出包王女》NDS版——《出包王女 刺激紧张！林间学校篇》已经发售了，而其PSP版将在稍后发售。原著以可爱漂亮的人设与恶搞的剧情吸引了大部分的动漫爱好者，而本作则是在原著的基础上增添了全新的剧情。游戏与其他恋爱AVG没有什么太大区别，只要靠一个按键配合触控笔玩一些小游戏就可以通关。不过本作中的众多小游戏都带有一点"邪恶"色彩，详细的就请各位自行体验吧！如果青涩的恋爱还是不能满足玩家的话，那么还不如直接去培养一个属于你的MM更加合适。对于喜欢EVA的玩家来说，能够同时育成两位女主人公该是一件多么幸福的事情啊。《新世纪福音战士 绫波育成计划 with 明日香补完计划》就是这么一款高自由度的美少女育成游戏。玩家在游戏过程中需要纵向操作NDS，且具备了全程语音，容量达到了目前最高的2Gb。本作的玩法和《美少女工厂》类似，玩家将担任类似于经纪人一样的角色，照顾两位女主人公的生活起居，让她们参加各种活动以提高自身的能力。不过由于移植过多次，而且变化不大，如果你玩过其他平台的版本，那么还是无需尝试本作了。

笔者是一个非常喜欢猫但是却没有条件可以饲养它的人，如果你和我有相同的情况，那么你可以去尝试一下这款名为《甜甜私房猫 小叽来我家》的小猫养成游戏。《甜甜私房猫 小叽来我家》中的主角小猫在日本孩子中可是拥有相当高的人气，本次登陆NDS平台相信也会席卷起一阵养猫狂潮。与其他的动物养成游戏一样，你在游戏中只需要将它的吃喝玩乐照顾得样样齐全就可以了。另外，对于将要养猫的玩家，从本作中也能学到不少相关知识。

《宝贝万岁 口袋天国》是一款改编自同名动画电影的作品，玩家要做的就是自己动手，带领一群勤劳的小生物让一片荒芜的土地绽放出生命的奇迹。游戏中玩家可以使用各种各样的工具，在土地上撒下种子，再用水壶定时浇水等待它开花。或者是拿着铁锹到处挖挖打打，等你学会了造房子时也不用激动，因为造房子可能也有失败的时候。游戏的画面风格清新可爱，给人的感觉非常简单充实，时不时就插入的一段美丽影像也许会让你莞尔一笑。不过这款作品跟《模拟人生》之父Will Wright制作的创意游戏——《孢子》相比就有些逊色了。玩家在游戏中要作为一个"孢子"，在上帝创造的世界里打出一片属于自己的天空。首先你要创建一个孢子的形象，它可以拥有嘴巴、鼻子、手和脚等等身体的部件，在推进游戏的过程中你还可以获得很多的身体部件，并根据自己的喜好将它们装备在孢子的身上。游戏中的身体部件超过200种，你完全可以自己DIY出一个独特的孢子。游戏最大的亮点就是"社交模式"，你可以将孢子好好打扮一番，去和其他的孢子进行交流，或许是交个新朋友，也或许是和敌人的谈判，总之在社交过程中你的形象可是十分重要的，不同的外貌在社交过程中起到的作用也不同。由于机能的限制，NDS版的本作没办法发挥到《孢子》这款游戏真正的乐趣，有兴趣的玩家可以去体验一下其他平台的版本。


▲PSP也逐渐开始走"简单路线"了。



"《高达 战争》系列"和"《高达VS》系列"可以说是PSP上《高达》题材动作游戏的双壁，在"《高达 战争》系列"最新作《高达 激战宇宙》推出没多久，"《高达VS》系列"也不甘落后，公布了这款《机动战士高达 高达对高达》，此次的首报为大家带来的是游戏的基本系统和登场机体介绍，喜欢高达的读者可千万不能错过哦。

機動戦士ガンダム ガンダム VS. ガンダム
MOBILE SUIT GUNDAM VS. GUNDAM

期待度 A

文 乌冬 美编 Yangyu

机动战士高达 高达对高达

机动战士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

PSP	Capcom/NBGI	ACT	预定2008年11月20日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	

参战作品一览

机动战士高达	∀高达
机动战士Z高达	机动战士高达SEED
机动战士高达ZZ	机动战士高达SEED DESTINY
机动战士V高达	机动战士高达0080 口袋中的战争
机动武斗传G高达	机动战士高达0083 星屑的回忆
新机动战记高达W	机动战士高达 第08MS小队
机动新世纪高达X	机动战士高达 逆袭的夏亚
	机动战士高达F91
	机动战士高达00

GN-001
能天使高达

机师：刹那·F·清英
机体COST 2000

主武装
GN刀来福模式
GN刀
GN激光短剑





1对1拥有绝对优势的机体

能天使高达是《高达》动画最新作《高达00》里的主角机，特点是装备7把斩击武器和拥有敏捷的动作，擅长接近战。

◀虽然也有射击武器，但主要的攻击手段是接近战，使用华丽的连续技将对手击倒吧。

历代作品主要MS集结！究竟谁才是高达世界中的王者？

《机动战士高达 高达对高达》是街机平台人气作品，此次是本作的首次移植。PSP拥有街机版的所有要素，包括收录作品和对战模式等等，并且为了缩短读盘时间，PSP版还增加了“媒体安装”功能，保证了游戏的流畅。

登场机体介绍

RX-93 ν高达

机师：阿姆罗・利

机体COST 3000

主武装
浮游炮
光线来福枪
光束军刀

ν高达最大的特点是身后装备的浮游炮。飞出后的浮游炮就像一个个独立的炮台，可以从任何角度攻击对手。





▲阿姆罗和夏亚的经典之战再现。



System-∀99（WD-M01） ∀高达

机师：罗兰・瑟亚克

机体COST 3000

主武装
高达流星锤
导弹
光束军刀

以丰富的格斗武器为主的机体，除此之外胸部还装载有自动跟踪导弹。



黑历史的遗物

◀高达流星锤的攻击范围虽然不长，但是威力可是不容小视的。

ZGMF-X10A 自由高达



机师：基拉・大和

机体COST 3000

主武装
光线来福枪
等离子收束激光炮
超导电磁轨道炮

拥有丰富的射击武器的机体，特点是拥有可以强制取消之前行动的“觉醒取消”能力，由此衍生出多彩的联携攻击。

飞舞于天空的蓝色之翼

GF13-017NJ II
神高达
机师：多蒙·卡修
机体COST 3000

主武装
拳头
石破天惊拳
爆热神掌







格斗战的王者

拥有可以模拟驾驶者一举一动的操作系统，用丰富的拳脚技向对手展开攻击，不知道有没有原作中的超级模式。

游戏系统介绍

本作的规则为2对2的组队战，在战斗开始时双方都有6000的战力槽，一方有机体被击坠就会减去和机体COST相等的战力槽，最先把对方的战力槽削减至0的一方就算胜利。接下来的部分将对游戏的基本操作进行简单的解说。

注意COST OVER!

机体COST有1000、2000和3000三个种类，正常情况下当机体被击坠，如果战力槽还有剩余的话该机体就会自动再次出击。不过这里要注意的是，如果该机体的机体COST超出了当前剩余的战力槽的话，就会以低于正常耐久值的状态出击。

出击时的耐久力＝（残余战力）÷（机体COST）×基本耐久力

这里以COST分别为2000和3000的机体被编为一队为例，为大家解释COST OVER的实际情况！



▼能力越高的机体所需机体COST也就越高。

●首先COST为2000的机体被击坠●
因为战力槽还剩余有4000，所以COST为2000的机体可以以正常耐久再次出场。

●接着是COST为3000的机体被击坠●
因为剩下的战力槽只有1000，所以COST为3000的机体只能以正常耐久力的三分之一再次出场。

移动

机体在地面的移动由PSP的方向键控制，快速输入一个方向两次的话机体就会做短距离的冲刺，如果配合跳跃键，还可以进行长距离的空中冲刺，但要注意冲刺、跳跃和空中冲刺都是要消耗机体的喷射槽的。另外还有部分机体可以变形为MA形态进行高速移动。



攻击

攻击大体上分为射击和格斗两种，并且根据不同的键位组合，还可以细分为主射击、副射击、格斗和特殊格斗等，具体根据每部机体的武器而定。

▶飞翼高达的主射击武器为破坏光束来福枪，攻击力和判定极强。





◀神高达的格斗手段为拳脚并用的连续攻击。

RX-78 高达

机师：阿姆罗·利

机体COST 2000

主武装
- 光线来福枪
- 光束军刀
- 火箭炮

可以满足各种需要的万能型机体



远战有光线来福枪和火箭炮，近战有光束军刀和光束长枪，因此无论面对何种战况或对手都可以发挥出正常的实力。





▲▶普通的盾牌受了一定程度的攻击后就会损坏，而激光盾牌是不会损坏的。

盾牌

持有盾牌的机体，可以用盾牌来抵挡射击攻击，盾牌分为自动发动和输入指令发动两种。

G CROSS OVER

这是《高达对高达》才加入的新系统之一，有点类似必杀技的性质，战斗中如果自机或僚机受到伤害或被击破，这时位于战力槽下方的必杀槽就会增加，当蓄满必杀槽之后，就可以发动G CROSS OVER了。G CROSS OVER拥有巨大的攻击范围和威力，不过从发动到使用需要一定的时间来准备，但使用得当的话，可以达到一发逆转的效果。





◀Z高达的卡缪和尊者高达的东方不败发动G CROSS OVER了。

▶Z高达使用卫星炮、尊者高达使用超级霸王电影弹，两种攻击一起使用威力不可想象。



机体支援



▶黑色三连星的盖亚发动机体支援后，他的两个手下奥尔迪加和马修便会登场，三人联手使出著名的喷流风暴攻击。

和G CROSS OVER一样，机体支援也是最新加入的系统，战斗中如果将射击键、格斗键和跳跃键一起按下，就可以发动机体支援。机体支援发动后会有各种各样的支援机体登场，并紧随自机的身后。不过机体支援是有次数限制的，即使自机被击坠也不会回复，所以要看准时机使用哦。



◀高达的机体支援是两台G战机，它们会使用激光炮为高达掩护。

文 宇轩　美编 Juxi

日本一号称"史上最凶"的"《魔界战记》系列"想必大家都有所了解吧。这次日本一将用《魔界战记》中的人气魔物——企鹅"普利尼"作为主角开发的作品。而游戏的类型，则是2DACT，天知道这种搞笑的组合将会有什么样的表现呢……

史上最弱的



这是我的时代降临吧！

为了探求"究级料理"而踏上魔界旅途的主人公，它的名字难道就叫做普利尼？作为史上最弱生物的它，即将开始自己的旅程。

期待度 B

吾命休矣……

普利尼

身为罪犯的灵魂为了得到救赎而转生到魔界作为最弱魔物过着被奴役的生活。本作戴着作为主人公的证明——红色围巾登场！

普利尼 我做主人公可以吗？

プリニー オレが主人公でイイんスか？

PSP	日本一Software	ACT	预定2008年11月20日	人数未定
	人数未定	5229日元	对应周边未定	

我可是有着华丽的技巧哦！看清楚了！

作为魔界最下层的恶魔，普利尼却有着意外的"高性能"？在探索魔界的过程之中，它将用什么办法来打败挡路的敌人呢？

这次我来投！

超级回转

连按"○"键即可进行回转"舞蹈"，回转速度根据按键速度上升。达到一定速度以上之后按方向键能够边回转边前进或者快速冲刺。另外在回转状态下经过一定时间即发生晕眩，行动不能……（汗）

啊！屁股好疼！

回转移动





头晕目眩



▲回转过程中持续按住一个方向就能进行冲刺，注意冲刺的时候要持续连点"○"键。

主人公·普利尼劲爆登场！

STORY 魔神艾特娜受命 出发寻找“究级料理”

一日雇主艾特娜呼唤出普利尼军团，脾气火爆的她面对一群傻呼呼的白痴企鹅气不打一处来。愤怒之中，她当即下令，要求它们去寻找传说中的“究级料理”，期限为一日。到底它们是否能够完成女王无理的要求呢？

艾特娜

初代《魔界战记》女主人公。为人十分霸道、狂妄。让人只看一眼就有一种被虐的欲望……

靠！这不是送死？

嗨～出发达我令，就杀你了不你快点❤

▼怒火攻心的艾特娜命令普利尼立刻去寻找“究级料理”。



SYSTEM 传统横版ACT 最多1000条命！

本作中，贱命的普利尼只要一受到敌方猛烈的攻击就挂了。不过不要急，中国老话说的好，好汉架不住人多！普利尼大军一共有1000只企鹅，一只小企鹅倒了下去，千万只小企鹅爬起来。重生的企鹅会继承前面企鹅的主角围巾继续进行冒险。这下，即使是不擅长动作游戏的玩家也不用着急了吧。

多彩的攻击方式

▶利用战车的厚重装甲，普利尼也可以放心大胆地前进了。



◀关卡的最后还会有BOSS登场，它们都是“《魔界战记》系列”中熟悉的角色。

十字斩

按下“□”键，普利尼就会挥舞它手中的双刀进行攻击，跳起后在空中按“□”还能做出远距离的气弹攻击。

■在空中发动攻击的同时，视角也会发生变化，可以连续射出多重气弹。

举起与投掷

“《魔界战记》系列”的经典设定就是“举起”与“投掷”这两个动作。而在本作中，这两个动作也将会得到体现，比如把这个大爆弹丢向敌人脑门……



■被炸弹投掷到的敌人不但会受到大伤害，还会产生气绝效果。

初音未来成为游戏的女主角！





网络上超级火爆的虚拟偶像初音未来即将3D化登陆PSP，这也是初音首次在游戏机平台亮相。与原本的编辑类软件不同，PSP版的本作以节奏游戏为主要玩法，辅以各种编辑机能。由初音演唱过的名曲和新曲都会大量收录在本作中，我们依然可以领略到这位最强电子歌姬载歌载舞的风采。

文 胧月
美编 Yangyu



初音未来 女歌手计划				
初音ミク—Project DIVA—				
PSP	SEGA	MUG	预定2009年内	日版
	1人	售价未定	对应周边未定	

节奏模式

与传统音乐游戏相似的节奏模式，众多名曲会以PV的形式呈现在玩家眼前。



编辑模式

房间与初音均可由玩家自由调整。





初音未来是什么？

"初音未来"原是一款PC用的音乐软件，由于其强大的编辑功能——只要输入歌曲和歌词就可让软件里的虚拟歌手初音未来演唱。初音虽然是虚拟偶像，不过她的音源均采取自声优藤田（咲），因此唱歌时的语调极为自然。自从该软件在2007年8月31日发售后，初音未来的大量自制视频开始在网络上走红，漫画、手办等相应周边也应运而生。

歌曲与舞蹈的至高舞台



动力槽 满足条件后初音的表演动力会得到提升，这时可看到她的各种表情以及特写画面。

节奏游戏模式

该模式下，玩家可通过简单的操作跟随初音歌声的节奏玩到多种音乐游戏。这些音乐游戏包括描绘轨迹的“节奏图标”、在特定时机按下按键的“节奏目标”等，难度很低。只要玩家按键没有失误，初音就能一直将歌无间断地演唱下去，就好像玩家在指挥初音唱歌一样。

节奏图标 向着节奏目标快速飞行的图标，目不转睛地盯好。



节奏目标 对应PSP的四个按键，当节奏图标与其重合时，按下按键即可。



▲连续输入指令正确的话就能取得连击数，和多数音乐游戏一样，连击数越高得分倍率也越高。

▼不同关卡都设定了一定的达标要求，但不过即使失败也能继续玩下去。



▼如果达到当前关卡的目标，就能进入难度较高的挑战区域，连这个挑战区域都能顺利达标的话，初音会做出更多丰富的表演。





◀顺利完成挑战区域不仅能得到高分，还有机会获得装扮虚拟房间的珍稀部件。



▲不同故事中世界的设定风格迥异，除了图片中显示的大自然景观外，也有学校、教堂、甚至宇宙的场景，这些场景当然也拥有符合环境特征的歌曲了。

初音未来的房间

日本风

北欧风

游戏的中心场所是初音未来的房间，由这里出发可进入节奏游戏模式。完成这些节奏游戏，就能获得为初音换装、为房间装潢的各种部件。收集这些部件可谓游戏最耐玩的部分。

游戏中的剧情由一个个小故事串联而成，每个故事分为若干小关，以“剧情→节奏游戏→剧情……”交替的方式推进。这些小故事可不要随随便便玩一遍就过了，反复挑战有可能拿到稀有部件。

在房间中观察初音的行动

初音的行动会根据当前房间里的部件产生一些差别，比如说在房间里摆放一个书架，初音在房间里有时就会读书。此外还有许多可爱的举动等着玩家去观察，这是与她亲密的大好机会，看着初音干这干那，时间很快就打发过去啦。



文 雷伊 美编 澄香

幻想水滸伝 GENSO SUIKODEN TIERKREIS ティアクライス

《幻想水浒传》（以下简称《幻水》）已经有很久没有推出新作了，这次NDS版新作的推出实在是一个意外的惊喜。而对于《幻水》这样非常核心向的游戏来说，对其新作的公布最为兴奋的自然要数其FANS了。从目前公布的情报来看，虽然平台为掌机，但本作的表现力一点都没有让FANS感到失望，系列一贯的精美人设、清新亮丽的画面以及爽快简洁的战斗都在本作中得到了再现，而由108位英雄交织而成的壮大故事，也同样非常令人期待！

■敌部队准备侵略边境小村，对话中提到的边境小村应该就是希特罗村吧。

幻想水浒传 十二宫			
幻想水浒传 ティアクライス			
NDS			
Konami	RPG	发售日未定	日版
1人	容量未定	售价未定	对应周边未定

期待度 A

率领宿星的领袖

主人公

声优：梶裕贵

这个少年便是本作的主人公，他从属于边境小集落“希特罗村”的自卫队。通过击退袭击村子的盗贼和怪物，他不断磨练着自己的武艺。在性格上是个乐天派，常常在思考完毕之前就已经付诸行动。

“《幻水》系列”借鉴了我国名著《水浒传》的经典设定，游戏中有着108位宿星可以成为同伴，同伴的收集以及因此带来的战斗变化成为了游戏的一大乐趣。而有着如此丰富的角色，游戏在故事方面自然也比一般的RPG要更为恢弘壮阔。另外，本作副标题中的“ティアクライス”在德语中即为“十二宫”的意思。

边境小村希特罗

主人公所在的希特罗村位于边境，不属于任何一个势力范围，村民们一直过着安静祥和的生活。尽管有时也会遭到盗贼和怪物们的袭击，但是有主人公所属的自卫队在，村民的生活几乎不会受到打扰。有一天，主人公等人在后山的遗迹进行探索时，在遗迹顶层见到了神秘的光芒，从此，他们的命运开始发生翻天覆地的变化。



▶希特罗村是个安静的边境集落，人们过着与世无争的生活

从毁灭开始的故事

据悉，本作的故事是从108星最后的战斗开始讲述的。面对强敌的进攻，同伴们一个接一个地倒下，被逼到走投无路的境地。而有了这样一个毁灭性的开头，本作的故事会向什么方向发展也是充满着悬念。



▶城寨突然崩溃的一幕，面对突如其来的灾难，人们纷纷乱了阵脚。这个城寨会是108星的大本营吗？



主人公的好帮手 杰伊尔

声优：置鲇龙太郎

希特罗村自卫队的一员，平时很少说话，经常表现出一副旁若无人的样子。实际上，他却是一位非常重感情的人，总是毫无怨言地跟随着主人公。





主人公的青梅竹马 玛丽嘉

声优：坂本真绫

希特罗村村长的女儿，和主人公以及杰伊尔是青梅竹马。不顾亲人的反对加入了自卫队，她加入自卫队并不是图个好玩，平时还是非常认真的。

◀▲108星纷纷倒下，是什么力量让他们变得如此不堪一击？

▼从画面中的光芒来看，毁灭108星的难道是纹章之力？





▼本作中的大地图画面。





▲为了击退怪物，主人公和自卫队的其他同伴来到了村外的后山上。

▼在遗迹的最上层，主人公等人见到了神秘的光芒。



迪尔克

自卫队的队长级人物

声优：小西克幸

在希特罗村自卫队中属于负责照顾年轻队员的队长级人物。在村中颇有人缘，被少年们称为"大哥"，并受到他们的敬仰。擅长武道，也负责指导主人公和杰伊尔战斗方面的知识。

每位同伴均有相关剧情

尽管本作有着多达108位的同伴阵容，但是制作方非常用心地为每位角色都准备了相关的故事，玩家不用担心大批同伴会沦为龙套型角色。每当遇到一位宿星的时候，究竟有着怎样的故事围绕着他发生令人期待。





◀丰富且具有个性的角色一直是系列的一大卖点。

在广阔的世界进行冒险

玛鲁希纳平原







本作的舞台十分广大，玩家需要在世界各地的城镇、村落中进行冒险。下面就来看看首批公布的城镇和迷宫吧。另外，本作中各股势力之间的关系也十分引人注目。

快节奏的战斗

“《幻水》系列”的战斗系统一直比较简洁，本作也不例外。只要选择同类游戏中最为常见的“攻击”、“防御”指令就可以体验到有趣的战斗。游戏的战斗采用的是4人制，玩家可以将游戏过程中加入的同伴编入战斗队伍。本作同伴众多，因此战斗队伍的组合也会千变万化。而除了4位战斗同伴外，玩家还可以将一名角色设定为支援同伴，他虽然不会参加战斗，但根据以往的经验，应该可以使队伍获得某些附加效果。至于本作的战斗还会加入什么新的要素，请关注我们以后的报道吧。



▲进入战斗后，上屏显示角色的信息，而下屏则是实际的战斗画面。



◀画面左侧排列着各种指令图标，本作应该会对应触控操作吧。

利吾　来自异乡的少年

声优：柿原彻也

数年前不知从哪里来到希特罗村定居的少年，现在的他与主人公以及杰伊尔等人的关系相处得十分融洽，虽然他不喜欢粗暴的行为，但还是加入了自卫队。

协力攻击依然健在

将特定的同伴组合安排在队伍中，在战斗时他们就可以发动协力攻击，这个系统在系列以往的作品中也经常出现。协力攻击不仅威力不俗，而且在演出效果上也相当具有可看性。



▲三位魔法师将魔力聚集在一起，被该攻击打中的敌人一定损失惨重。



▲这是由速度很快的两人发动的协力攻击。



▲虽然是斩击，但画面演出很有观赏性。

繁荣的贸易港　萨尔沙比鲁



沙德之街



TALES OF HEARTS

期待度 A

心灵传说

テイルズ オブ ハーツ

NDS	NBGI	RPG	预定2008年12月	日版
	1~3人	容量未定	售价未定	对应任天堂Wi-Fi网络连接

相关报道 Vol.93 P28

首次采用全3D CG过场动画的《心灵传说》自公布以来就受到了不少人的关注，官方还宣布游戏将会分为两个版本发售。在接下来的报道中我们将为大家带来有关两个版本，以及新角色和战斗系统的情报，现在就让我们来了解一下吧。 文 洋葱 美编 澄香

伊奈丝·罗莲兹

CV：伊藤静

拥有怪力以及迷人身材的女性，虽然总是面带微笑，不过从她身上很难找到一丝空隙。琥珀他们在寻找的索玛似乎也在她的手中。

年龄：24岁
身高：168cm
体重：54kg

真客气，竟然夸我是大胸美人，不过大家都这么说。

▶能够单手举起巨型武器的伊奈丝很擅长近身战。

翡翠·心

CV：松风雅也

琥珀·心的哥哥，由于从小就失去了亲人，因此对妹妹琥珀格外重视，外表冷酷的他其实还是一个相当顽固的家伙。

年龄：18岁
身高：184cm
体重：70kg

敢对我家妹妹出手的，统统干掉。

▶翡翠是利用两手装备的"索玛"所射出的箭进行战斗。

战斗中值得关注的两条槽

感情槽

使用通常攻击或术、技的话这条槽便会减少，行动结束后槽会自动回复。槽多的时候行动量虽大，但相对的防御力会有所减少。而槽在减少后也会产生一定的特殊效果。



属性相克

游戏中敌人的属性共有9种，只要利用相克的属性对敌人进行攻击，无论是攻击威力、命中率还是会心一击的发动率都将有所提升。

协力槽





在战斗中采取帮助同伴之类的行动这条槽便会增长，蓄到一定程度后便可消费槽让没参战的角色上场进行援护了。利用援护不但能打出更多华丽的连携攻击，还可以使用合体技。



▲▶点击下屏中未参加战斗的伊奈丝，她会立刻跑到战场上来帮忙。

2D与3D

游戏将分为“动画版”和“CG版”两个版本发售，两个版本的区别在于一个采用的是2D动画，另一个是3D CG过场。除了这个区别以外，这两个版本的其他内容是完全一致的。

辛格

琥珀

动画版的OP

CG版的OP

CG版的OP



《思乡之风》是由Tecmo发行、Red策划、Matrix制作的一款原创RPG。它以19世纪末的世界为舞台，在还原了当时世界实际风貌的同时，又加入了很多原创的游戏要素。飞船是游戏中的一个重要道具，因为玩家必须利用它，才能在世界各地展开冒险。这次我们就来看看飞船强化方面的新情报，并去率先体验一下游戏中世界各地的风情吧。

ノスタルジオの風

思乡之风

ノスタルジオの风

NDS			
Tecmo	RPG	预定2008年11月6日	日版
1人	容量未定	5800日元	无对应周边

相关报道 Vol.93 P21

期待度 A

文 雷伊　美编 澄香

强化飞行高度，前往更多地方

很多RPG在游戏前期和中期都会对玩家的移动范围进行限制，一开始玩家不可能前往世界上的所有角落。本作也是如此，而限制玩家移动的就是飞船的飞行高度。在游戏的初期，玩家的飞船只能在低空飞行，而如果要想飞越一些高山前往新的地方，就需要一种叫做“飞行核心”（フライトコア）的动力源来强化飞船，提高其最大飞行高度。



▶当碰到一些高山无法飞越的时候，就需要去寻找“飞行核心”来继续冒险了。



▶山顶上竟然有一座古代寺院，那里将会有什么冒险等待着玩家呢？



▶坐上强化后的飞船翻山越岭，就可以发现一些新的冒险场所。

与梅乐迪的相遇

本作的同伴之一梅乐迪是主人公艾迪在寻找“飞行核心”时，于欧洲某个边境小村认识的。要加工出“飞行核心”必须得到梅乐迪的帮助，不过她看上去似乎并不怎么合作，然而此时，魔导士哈鲁特曼却袭击了村子……



▲梅乐迪在村里虽然是个麻烦少女，不过魔法的实力却是非常强的。





▶▲哈鲁特曼似乎是结社的人，为了保护村子，梅乐迪站在了艾迪一边。



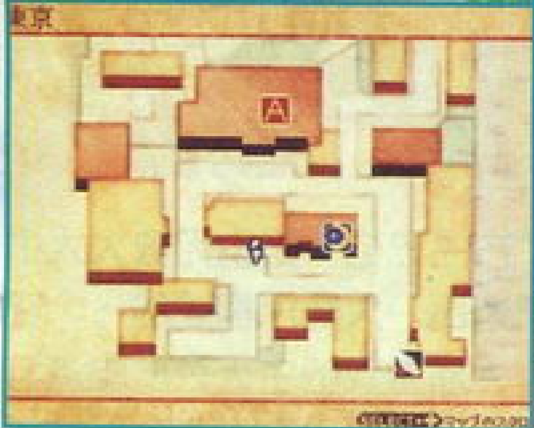
▲当梅乐迪加入后，就可以去矿山寻找矿石加工出“飞行核心”了。

充满特色的城镇

前面已经提到，本作的舞台是以现实中的19世纪为蓝本的，因此现实中实际存在的城市在游戏中自然是少不了的。之前已经确认会在游戏中登场的实名城市一共有4个，它们分别是英国伦敦、印度德里、埃及开罗以及巴西的里约热内卢，游戏中的这些城市都忠实地反映出了各个国家不同的特色和风情。而最近厂商又公布了两个来自于现实的城市，下面我们就来看一下吧。

东京





▲19世纪末的日本，处于结束了锁国政策的明治时代。虽然街道上还是以日式传统建筑为主，但也已经可以看到一些具有西洋风格的建筑了。



▲在大地图上鸟瞰东京，在城市的后方还可以看到作为日本象征的富士山。



▲像神社这种具有日本传统风情的场所，游戏中当然也是会出现的。



▲冒险者协会在东京也设有支部。

纽约

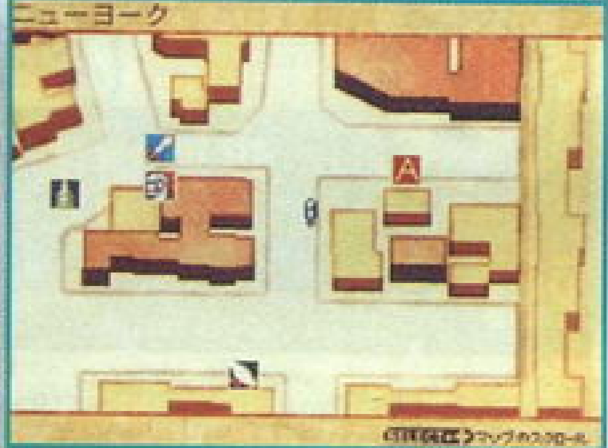


▲纽约高楼林立，在它的旁边我们可以看到自由女神像。



▲纽约非常热闹，城里的居民也十分多，想必可以收集到不少有用的情报吧。





▶纽约市区看上去非常发达，下屏的地图中我们可以看到市区里集中着各种设施。

柯罗尔族



柯罗尔族是艾迪等人在迷宫中遇见的身材矮小的种族，它们非常喜欢冒险家的故事，把冒险途中的趣事告诉它们的话，它们就会作为回报在冒险过程中为玩家提供各种各样的帮助。



▶▲柯罗尔族的首领布朗，它会在冒险途中给予玩家一些攻略的提示。

▼根据颜色的不同，柯罗尔的作用也不同，有的可以帮玩家回复体力，有的则会出售道具。





ZWEI!! ツヴァイ!!

Falcom名作再次登陆PSP!

憧憬着圣骑士的少年



布库尔
声优 白石凉子

因梦想成为传说中的圣骑士而学习武术的热血少年布库尔，14岁，喜欢美人，有点色色的，为此常常遭到皮皮洛的冷眼。生活中却意外的是个家务事全能的老实人。

文 嘟嘟
美编 Yangyu

期待度 B

双星物语			
ZWEI!!			
Falcom	A・RPG	预定2008年冬	日版
1人	5040日元	无对应周边	

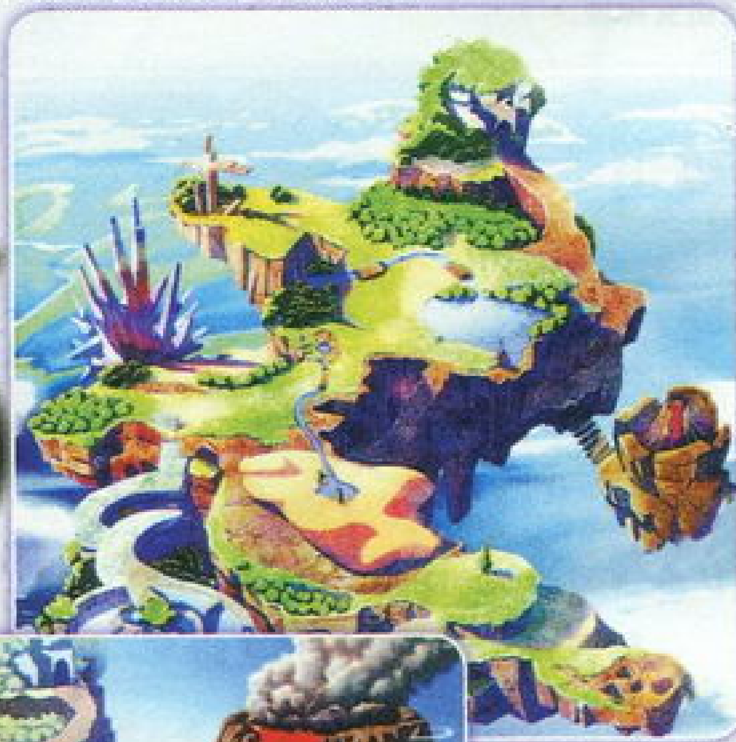
PSP

迄今为止，一向以PC游戏著称的Falcom旗下已经有多款经典名作移植PSP平台，移植诚意暂且不谈，重新绘制的画面、人物给不少老玩家们带来惊喜的同时，也让新玩家们在掌机平台上感受到Falcom的魅力。接下来要提到的这款《双星物语》是Falcom于2001年推出的2D A・RPG名作，目前系列第二作的开发情报已经公开，而就在此时，初代作品即将于今冬登陆PSP的消息也让不少玩家充满期待。

漂浮于空中的浮游大陆

“古兰巴伦”是由无数大大小小的浮游岛、大陆所构成的一个空中世界，而游戏的主人公皮皮洛与布库尔所居住的“阿尔杰斯”，正是这无数浮游大陆中的其中之一。在这个奇妙的空中世界里，存在着源远流长的魔法文明。人们在这里生活、劳作，世代传颂着有关圣骑士与巫女打倒魔王守卫了人民的英雄故事，热血少年布库尔也被这些故事深深感染。某日，平静的阿尔杰斯上却发生了女神像盗窃事件，目击犯人逃跑的布库尔与皮皮洛决定一同追赶犯人夺回女神像，而此后才发现，这只是他们漫长冒险旅途的一个开端。

▼故事的舞台——名为“阿尔杰斯”的空中大陆。传说中这里是圣骑士与巫女长眠的圣地，因而至今保留许多古代遗迹。



◀阿尔杰斯这片大陆上自然资源丰富，茂密的森林、活火山等都是这里的独特景观。

两个人的旅途

本作中玩家能够同时使用两名主人公布库尔和皮皮洛参与战斗。两名角色的能力比较互补，布库尔物理攻击力较强，适合近战，而皮皮洛的魔法天赋让她在魔法能力上技高一筹，擅长远距离的魔法攻击。根据具体的战况使用不同的角色进行攻击，能够大大增强我方的战斗力。并且，由于两人的等级、HP、装备等数据都是共用的，只要其中一名变强，另一名角色也会跟着变强，使用起来相当方便。



▶某些装备穿上后，不仅能增强防护，对武器的攻击力也能起到强化作用。



▲在不断的战斗与漫长的旅途中，布库尔与皮皮洛也得到了成长。

爽快的必杀技破坏

巧妙利用一般的属性关系攻击可以达到不错的伤害效果，但当遇到特别棘手的敌人时，属性攻击的效率就太低了。这时可以使用必杀技来给与敌人痛快一击，而必杀技的使用条件就是要完成一定数量的连击Combo。此外，布库尔和皮皮洛还能够协力使出攻击力强大的双人合体技，而利用宠物的参战来发动的三人合体技也具有相当大的威力和攻击范围。



▶使用连击时，战斗画面的右下角会出现一个Combo计数器。而计数器下面的就是道具装备栏。



▶“三人ブラトン”的效果画面。利用各种强力必杀技和超必杀技，将敌人华丽地打倒吧！



◀根据属性的不同，敌人使用的特技效果颜色也会有所不同。从这里的绿色特技效果就可以看出，敌人的属性是风。

生生相克的属性战斗



在这个魔法世界中，拥有火与水、风与地、光与暗这六种相生相克的对立属性，属性间的关系会给战斗造成巨大的影响。而当攻击和被攻击方属性相同时，被攻击一方的HP反而会得到回复，因而战斗时必须小心不要弄巧成拙，变成帮敌人增加HP了。

懒散的天才少女



皮皮洛

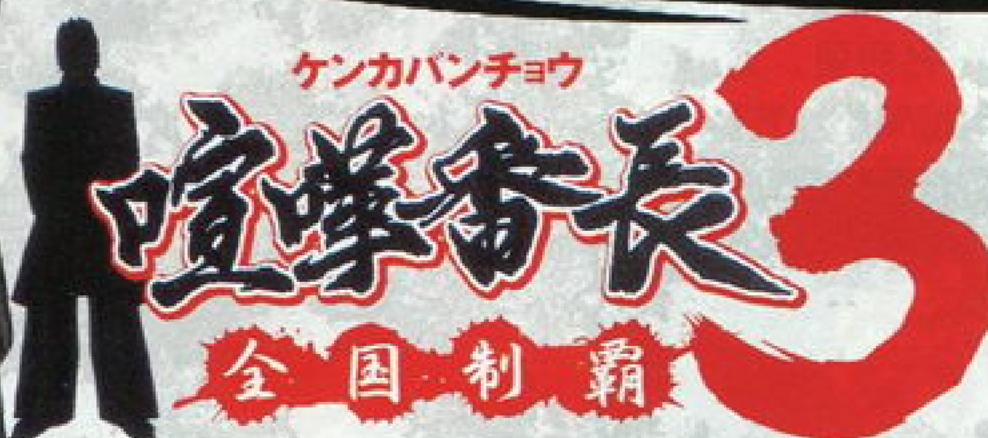
声优 今野宏美

布库尔的同父异母姐姐，两人一同生活、成长，甚至冒险。喜欢漂亮衣服和甜品。皮皮洛本身拥有魔法天赋，甚至被称为“传说的巫女的再世”，但由于她本人懒懒散散没有追求，魔法也成了摆设。

击败各地的强者，制霸全日本！

文 雷伊
美编 澄香





也许掌机玩家对《喧哗番长》这个名字并不是很熟悉，不过在家用机上，这个系列已经推出过两款作品，并且凭借着其热血、夸张的表现手法受到了不少年轻玩家的喜爱。现在这个系列的最新作即将来到PSP平台，对这种热血青春剧没有抵抗力的玩家们不妨趁此机会体验一下该系列的魅力吧。

喧哗番长3 全国制霸			
喧哗番长3 全国制霸			
PSP	Spike	A·AVG	预定2008年11月27日	日版
	1～2人	5229日元	无对应周边	

期待度 B

开场故事



▲为了达成制霸全国的目的，高志必须与来自日本全国各地的番长们进行战斗。

本作的主人公坂本高志是学校里的不良少年，在老师一句“不去参加修学旅行就不能毕业”的“威胁”下，他只好很不情愿地来到了目的地乡都。对于高志这样的不良学生来说，显然是无法在一般的修学旅行中体验到乐趣的。正当高志觉得无比纳闷之际，他偶然听到了来自日本全国各地的强者每年都会在乡都用拳脚来决定胜负的传闻。这样一来，乡都的修学旅行终于使高志寻找到了目标，那就是向来自全国的强者们发起挑战，从而制霸全日本。

主人公的名字和出身地可由玩家变更



虽然主人公的名字叫做“坂本高志”，但这只是游戏中的默认设定，在游戏开始时，玩家可以任意改变主人公的名字。另外，主人公的出生地也可以由玩家从日本全国的47个都道府县中自由选择，根据设定的不同，游戏的开场剧情会有一定变化。

◀这便是开始的出生地选择画面，选择完之后玩家首先要面对的是自己出生地的番长，在战胜他后玩家就可以成为县代表。

来自日本各地的番长们

◀▼玩家的对手都是来自日本各地的不良学生头目，每一个都设计得十分有个性，而他们的战斗流派以及使用的招数也会有很大差别。





舞台，是日本知名的“旅游胜地”

本作的舞台名叫“乡都”，这是一个虚拟的地点，但是只要熟悉日语的玩家就会发现，它的发音其实和历史名城“京都”是一样的。而在游戏中，来自京都的一些名胜古迹也会相继出现，它们在名字上同样没有采用实名，而是采用了与假名对应的其他汉字来表示，右侧列出的这些地点你能看出它们在现实中是叫什么吗？







自由度过7天的修学旅行

修学旅行为期7天，而这7天该如何过都可由玩家自己来决定。玩家既可以为了制霸全日本不断与各地高手角逐，也可以做个好学生参加学校的各项活动，当然更可以和学校中的校花制造一段难忘的回忆，系列一贯的自由多彩的游戏方式在本作中得到了再现。



▲对于不良学生来说，热血的战斗自然是少不了的。



▲目前公布的恋爱对象只有藤泽真菜美一人，但游戏中的恋爱对象应该不止她一个。



▶游戏的内容非常充足，就算多周目游戏，每次也都可以体验到不一样的修学旅行。

富有特色的战斗

战斗是本作不可或缺的一部分，但是如果你认为只要见到一个人就可以跑过去随随便便将其痛扁一顿那就大错特错了。和不良学生斗殴，首先要利用“目光射线”和对手打招呼，然后在“短歌战”中选择正确的台词。如果选择得当的话，那在进入实际战斗时就可以获得先制攻击权。



▲如果不良度高的话，利用眼神就可以令对手胆战心惊。



▲短歌战中需要将画面中的台词衔接起来。



▶虽然是不良学生，但也不能向手无寸铁的一般人动手，否则会受到一些负面影响。



文 胧月 美编 澄香

THE iDOLM@STER SP アイドルマスター

偶像大师SP 完美之日／神奇之星／思念之月			
アイドルマスター SP パーフェクトサン／ワンダリングスター／ミッシングムーン			
PSP NBGI	SLG	预定2008年冬	日版
1人	售价未定	对应周边未定	

期待度 A

相关报道 Vol.94 P18

在94辑报道的末尾，音无小鸟就替各位玩家质疑过“为什么在PSP版的三个版本中均看不到星井美希的身影？”厂商最终还是没有让美希控失望，在第二报中，家用机版原创角色美希正式宣布移足PSP，而且她在PSP版中的扮演戏份也绝对能让各位始料不及。

偶像们最大的竞争对手登场！

和系列前作不同，PSP版新导入了“故事育成模式”(Story Produce)，该模式以让培养出的偶像参加“终极偶像”的电视节目、并夺得该节目的优胜为目的。在该模式下，厂商特别为玩家安置了3名竞争对手，与玩家旗下的偶像争夺人气，星井美希就是其中的一个。令人遗憾的是，这三名角色被分别打散在三个版本中，无法同时出现。

《神奇之星》中登场 四条贵音

CV 原由美

在一个月夜，主人公邂逅了一个哭泣着的不可思议的少女。这个少女的美貌与沉稳能让人压倒性地臣服于自己，没错，她就是被称为“银色王女”的新兴偶像四条贵音。带有哀伤的无可奈何的笑容，威严而沉稳的微笑，到底哪个才是她真实的一面呢？

全新角色

961事务所的“妖精计划” 是我们的竞争对象！

《完美之日》中登场 我那霸响

CV 沼仓爱美

玩家成为制作人的第一天就邂逅了追赶仓鼠的响，她是备受年轻女孩们崇拜的超级偶像。不过，当再次相见时，她却被黑井社长灌输了“身为制作人的主人公是个大变态”的理念，这个误会不知道什么时候才能解决呢？

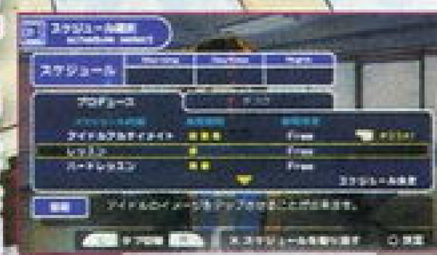
全新角色

《思念之月》中登场 星井美希

CV 长谷川明子

美希原本是765事务所的偶像候补生，由于很欣赏主人公而拜托你成为自己的制作人。然而，已经负责了其他偶像的主人公只能拒绝美希的要求，因此美希移籍到961事务所，一跃成为世人瞩目的偶像——这完全可视为美希为了玩家而打响的一战。

第一目的是通过预选！



根据支持者的人数，女孩们会有各自的偶像等级。在一定时间内聚集到规定数量的FANS，就能通过“终极偶像”的预选，从而提高自身的偶像等级。赢得预选的胜利后，就朝着正式选拔的王座努力吧！

961事务所

◀黑井社长口才卓越，他的谎言轻易地骗住了响、美希和贵音，让她们对自己忠心不已。

黑井社长

961事务所是玩家所在的765事务所的竞争对手，由黑井社长率领的旗下三名偶像都是玩家强有力的竞争对手。虽说这三名女生来势汹汹，但随着故事的发展，了解到她们纤细的内心秘密时，玩家或许就会被她们的魅力俘获了……不过，好男人还是别搞花心，自己事务所的女孩们在注视了你哦。

等待你的到底是怎样的故事呢？

系列惯例的自由育成模式

出镜是最容易获得大量FANS的方法，并且也是成为顶级偶像所不可避免的道路。为了在电视节目中出演，偶像需要事先当着评委进行彩排演练。彩排时，玩家需要根据曲子的节奏有规律地按键，向评委展现出偶像的实力。评委的打分对象分歌唱、舞蹈、舞台表现3项，各自有不同的搭档评委，偶像的能力、服装、选曲都会影响到评委的打分，所以说在玩家决定育成方阵的那一刻起，彩排就已经开始了。



▲消费平时和偶像积累下的"回忆"发动回忆轮盘，如果能将移动中的光标停在"good"上，就能获得分数加成和回复评委兴趣的奖励。



评委失去兴趣后就会拂袖离去

随着演出的进行，评委对演出的兴趣会慢慢变少，减到零时，之前赢取的点数将完全归零。

分数 各项指标的得分会在表演中途即时增减。

彩排流程

1 选择参加的彩排



平时会有各种各样的彩排活动，不同的彩排获得的FANS数量各有差别。其中也有一些彩排需要具备一定资格才能挑战。

2 确认参加者



在这步可以看到参加该彩排的所有偶像，当然也包括竞争对手。所有偶像的强度均会由等级表示，如果其他偶像的等级很高，玩家的偶像就会陷入苦战。

有些场合下，评委会随机向偶像提问，回答问题的任务就交给玩家了。迅速给出完满答案的话，可使彩排更为有利。

3 给偶像鼓劲

偶像的精神状态会直接影响到舞台上的表演，在登台前给她鼓一下劲，她就会备感自信。



4 彩排结束

结束后根据评委的打分发表结果，如果玩家搭档的偶像合格，就可看到她出演的电视节目。如果没有合格，不妨仔细看看偶像到底是哪里出了问题，亡羊补牢。

文 雷伊 美编 咕噜

FINAL FANTASY Agito XIII

ファイナルファンタジー アギト XIII

期待度 S

最终幻想 Agito XIII

ファイナルファンタジー アギト XIII

PSP	Square Enix	RPG	发售日未定	日版
	人数未定	售价未定	对应周边未定	

众所周知，《最终幻想 Agito XIII》(以下简称《FF A XIII》)原本是一款手机平台的游戏，不过在上个月初的DKΣ3713展会上，SE紧急公布了该游戏的PSP版本，并且展会上的影像也均是以PSP版来呈现的。而通过最近日本媒体对制作人野村哲也的采访我们可以得知，其实这款游戏和《寄生前夜 第三个生日》一样，是一开始就准备推出PSP版的，只不过当初由于某些原因没有公布罢了。游戏的相关情报目前还非常有限，下面我们就先把目前已经公开的情报为大家做个简单的总结。

SE给PSP玩家的最大惊喜！《最终幻想XIII》登陆PSP平台！

世界观

与手机版更加注重学园风格不同的是，PSP版有着更为浓厚的中世纪战争风格。游戏中的各国原本签署了和平协定，不过邻国的元帅希德却打破了该协定，并派遣了露西(ルシ)展开了侵略战争。而玩家们在游戏中扮演的则是被卷入战乱之中的魔导学院中的学生。



▲本作的主人公是持有不同武器的魔导学院的学生，玩家需要从他们中选出自己喜欢的角色来投入战斗。

战斗



▲图中的学生使用的武器似乎是刃类的，他所面对的敌人身穿盔甲，其身分目前还不甚明朗。

据本作的导演田畑端表示，本作的战斗可以称为“超高速ATB”战斗系统。它比《危机之源 最终幻想VII》的战斗节奏更快，能够让人充分感觉到战斗的紧张感。在“《FF XIII》系列”的三款作品中，《FF XIII》是指令式战斗的进化，《FF V XIII》有着较强的动作性，而本作则是两者的折中。当然，作为《FF》作品，本作中也有召唤兽的设定，并且这些召唤兽可由玩家自己操控。

开发度



▲召唤兽在本作中同样存在，图中召唤出的就是玩家们非常熟悉的奥丁了。

在展会上本作展示的就是PSP版的实际游戏影像，而事实上本作目前也的确已经可以实际在PSP上玩了，并且已经可以通过Adhoc进行三人联机游戏。但是，制作人表示本作将不会在《FF XIII》本篇推出前上市，因为《FF A XIII》的剧情将会非常厚重，角色比另外两个《FF XIII》都要丰富，剧本还有待进一步完善，而且其他方面要着手制作的地方还有很多很多，因此玩家们要拿到这款游戏的成品，也许还得等上很久。

想了解最近有什么新的游戏书刊上市？那么你一定要关注这里的内容，这里会给大家介绍最近上市的各类游戏书刊以及重头内容，方便大家购买。另外，大家也可登陆levelup网站的“电玩书刊区”（http://asp.levelup.cn/book/），那里可以进行书刊的网上购买，而且还有机会购买到levelup提供的限量6折最新书刊。



第34辑

游戏光环DVD

《零》全系列影像回顾；《MGS4》全程一周目最速通关影像完整收录！《古墓丽影 地下世界》实际游戏影像公开，新代言人艾莉森·卡洛尔特辑影像惊艳登场！交叉评论总动员带来《MGS4》+《忍龙Ⅱ》精彩游戏点评！热血最强收录超硬派动作游戏《忍龙Ⅱ》超忍难度全BOSS无伤！斗魂竞技场收录两大火热格斗游戏《铁拳6》、《街霸Ⅳ》最新影像！本期赠品人物立卡向传说中的伟大战士致敬！



9月21日 全国上市

LV43

游戏城寨

【特别企划】游戏的年纪：你生于70年代、80年代亦或90年代？你那时的游戏圈流行什么？本期特企为你带来不同年龄玩家和游戏的故事……【Web Show 专题】你有什么不开心的事，说出来让大家开心一下？自爆已成新风尚，聊聊糗事也无妨，鼓起勇气，说出你的小秘密！【专栏】继续收录曹纲、czk11、Darkbaby、雪猹、罗炜等业内人士专栏文章。【音乐小特辑】HOME





已上市，各地报刊亭销售中

Tot.17

最动漫

绝望先生与银八老师带你观赏动漫明星的搞笑《ANIME学院传说》；先睹为快带来《高达00》第二季详尽报道；卷中特辑为你评述假期动画亮点。本期豪华版超值双DVD，《剧场版BLEACH》、《空之境界 痛觉残留》、《CLANNAD 智代篇》、《舞-乙HiME 0～S.ifr～2》、《keroro军曹超剧场版3+特典》、《海贼王剧场版》一个不少。更有TONY×MacrossF·兰花主题鼠标垫！



已上市，各地报刊亭销售中

VOL.2

PS3专辑

只传授PS3软硬件使用知识：神机88问、PSN卖场推荐；只策划贴近神机玩家的特企专题：群雄众生相、名作殿堂、玩转蓝光；只报道最值得关注的PS3大作：《小小大星球》《机车风暴2》等劲作情报汇总；只制作PS3独占作品的完美攻略：《潜龙谍影4》《如龙见参》等独占游戏详尽攻略及深入研究。90分钟DVD影像集结，并赠送《天剑》精美原画集。



已上市，各地报刊亭销售中



创造球会DS 触控and管理

サカつくDS タッチandダイレクト

NDS	SEGA	SLG
	预定2008年11月27日	日版



SEGA公司麾下的人气模拟经营游戏"《创造职业球会》系列"的最新作《创造球会DS 触控and管理》即将在NDS平台上登场。玩家在游戏中要创建属于自己的原创足球俱乐部，并投身于J联盟激烈的足球联赛中去。

作为系列最新作，创新要素的引入是必不可少的环节。此次在比赛过程中，身为球队经理的玩家可以积极地介入比赛。针对赛场上的局势，玩家可通过触控操作来实现球队阵型变动、队员场上位置的调整和选手的更换，另外还可以发动类似于必杀技的"队伍技能"(チームスキル)来对比赛进行全面的掌控，而玩家所做的这一切都会密切影响到最终的比赛结果。

除了按照日程计划中的人事活动、经营活动和进行比赛的主流程系统依旧得到继承外，本作还加入了新的选手获得途径：在每场杯赛战后，玩家必定能获得一名新的队员。队伍中选手的上限人数为99人，利用这点可以享受高自由编成度的乐趣。另外，游戏中的选手都以实名登场，包括日本国内J联盟、海外以及作品原创的大约有2000余人，玩家要通过募集有实力的队员来强化队伍，最终在联赛中夺魁。除此之外，利用NDS的无线通信功能，玩家还可与同伴进行对战以及选手交易等活动。好了，关于本作的介绍就到这里，如果您对它感兴趣的话，就请静静等待发售日的到来吧！

(文：羽纹)

人气足球模拟经营游戏降临NDS！



◀各种设施的建设都需要玩家一手打理。



▶合理运用队伍技能让胜利的天平向我方倾斜吧！



▶在比赛结束之后，队员能力会根据在场上的具体表现而得到不同程度的提升。

DS西村京太郎悬疑作品2 新侦探系列 金泽·函馆·极寒的峡谷 复仇之影

DS西村京太郎サスペンス2 新探偵シリーズ 金泽·函馆·极寒の峡谷 复仇の影

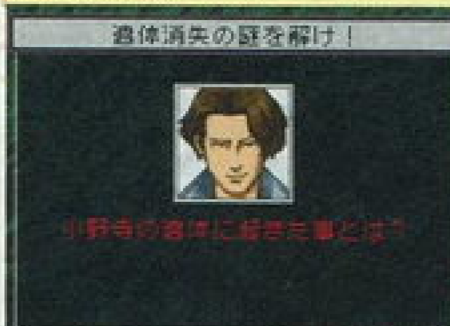
NDS	Tecmo	AVG
	预定2008年11月13日	日版

飘雪的北国，杀人事件再度上演

大受好评的NDS推理AVG"《西村京太郎》系列"在时隔一年后即将推出系列第二作。和前代一样，游戏依然分为长篇的主线和短篇的推理集。长篇中，玩家要扮演侦探新一新，和助手京明日香一起在"金泽"、"函馆"、"极寒的峡谷"三个舞台解决杀人事件。游戏流程分为调查和推理两个部分，调查时，上屏会显示当前所在地点的全貌，下屏则显示该场景中所需注意的人或物，点击下屏中一些看起来可疑的地方，就有可能获取证据。然后在推理部分根据问题列出对应证据，就能找出事件的真凶。至于短篇推理集，则收录了100道文字或图片推理题，解答每个问题只需要花费5～10分钟时间，玩家可以充分领略西村京太郎式的经典推理陷阱。

（文：胧月）

▶和前作一样，三个案件均与杀人相关。





▲推理部分与《山村美纱》近似，不过调查过程却难了不少。





▶玩家给予了极高赞誉的短篇推理集，难度并不亚于正篇。

刑事J.B.哈罗尔德的事件簿 曼哈顿安魂曲&杀手之吻

刑事J.B.ハロルドの事件簿 マンハッタン·レクイエム&キス·オブ·マーダー

NDS	fonfun	AVG
	预定2008年11月27日	日版

老牌推理游戏再战NDS

老牌PC推理AVG"《刑事J.B.哈罗尔德》系列"继系列初代作品在NDS上进行重制之后，系列的第二、第三作也将于年末与NDS玩家们见面了，并且这次是以合集的形式一次性将两款作品呈现给大家。其中《曼哈顿安魂曲》的故事是以前作登场人物莎拉·希尔兹的死而展开的，而《杀手之吻》则以《曼哈顿安魂曲》的平行世界为舞台，尽管登场人物方面和《曼》相同，但在情节上则是截然不同的。和前作的NDS重制版一样，这次第二、第三作的NDS版在画面上也进行了强化，并且还加入了一些更便捷的机能。比如，游戏中的人物头像有了喜、怒、哀、乐四种表情，而新加入的台词回放功能也是吸取了近年同类游戏的长处，可以让玩家随时查看过去的台词和文本，这样就不怕错过重要的情报了。

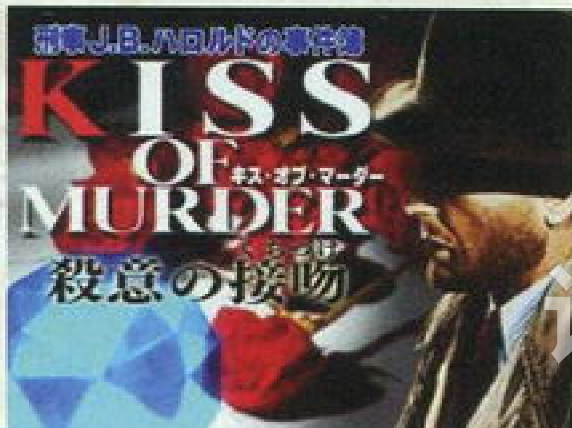
（文：雷伊）

▼台词回放功能的加入令推理过程更加方便。



▼头像表情的加入让玩家可以直观地察觉对话者的喜怒哀乐。





▶系列硬派的风格深受推理游戏爱好者的喜爱。

SIMPLE DS系列 Vol.44 美少女麻将

SIMPLE DSシリーズ Vol.44 THE ギャル麻雀

NDS	D3 Publisher	TAB
	预定2008年9月25日	日版

“《SIMPLE DS》系列”堪称高产，而这款系列的第44部作品，也正是日式游戏的另一大高产类型——美少女麻将。本作是四人制麻将，游戏中登场的玩家的对手则有5名，分别为中学生都院照子、大学生蟹江、公立高校生逸茂、泳装模特双叶理保和数学教师水咲丽子，人物虽然不多，但却基本照顾了大多数男性玩家的喜好。当然，作为美少女类麻将游戏，剧情也是有的，与剧情对应的就是好感度系统。而在难度上，本作也是休闲级的，可以让大多数的新手和菜鸟玩家轻松上手。在麻将胜出后，玩家就可以玩到充分对应NDS触摸功能的小游戏，如帮被蚊子叮了的MM涂药等等。此外，美女们的泳衣也是可以由玩家自己编辑的。

（文：马修）

夏日的浪漫麻将大对决！



▲和美女们对决四人制麻将。



▲胜利后的小游戏之一：沙滩排球。



▲按照自己的喜好来编辑美少女吧。

化石超进化2 穿越星门

Spectrobes: Beyond the Portals

NDS	Disney	RPG
	预定2008年10月7日	美版



《化石超进化》是美国迪士尼公司正式打进NDS游戏市场的第一款作品，游戏以怪物收集和育成为噱头，在玩家中获得了不错的口碑，销量在北美已突破百万。本作是系列的第二作，剧情紧接在前作故事的几个月后，主角拉岚和吉娜所在的星球再次遭到宇宙生物的袭击，为了保卫自己的家园，拉岚和吉娜再次踏上了冒险的征程。游戏中用来战斗的是一种名为史帕克罗布斯的化石生物，首先玩家要把封有史帕克罗布斯的化石挖掘出来并让它们觉醒，觉醒后的史帕克罗布斯还处于幼体形态，这时还要通过喂饲料和沟通等方式将它们育成到可以用来战斗的成体。另外本作不仅增加了新的战斗地图，作为主角同伴的史帕克罗布斯数量也大幅上升，喜欢迪士尼风格作品的玩家不要错过了哦。

（文：乌冬）


▲怪兽的种类非常丰富。　▲既然有新的怪兽，那新的必杀技也是必不可少的。

阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士

アニーのアトリエ セラ島の炼金术士

NDS		
	Gust	RPG
	预定2009年	日版

以丰富多彩的"道具调和"系统为特色的RPG"《工作室》系列"预计明年在NDS上推出系列最新作《阿妮的工作室 瑟拉岛的炼金术士》。游戏中玩家需要扮演一天到晚期盼着天上掉馅饼的17岁女主人公阿妮，在睡梦中迷迷糊糊被祖父送往瑟拉岛的她，正在感叹自己身世不幸的时候，意外得知了使用炼金术为岛上旅游业做出最大贡献的人，便可与本国王子结婚的消息后，爱钱如命的她很快就成为了一名炼金术士新手，并开始潜心研究炼金术的各种奥秘。炼金的具体程序就是接受炼金任务、四处寻找必要的素材进行调和、成功后返回接受任务地领取相应的炼金报酬。而收集的过程中如果遇到魔物，就会进入战斗。通过不断地接受任务、完成道具调和，阿妮与周围人的信赖关系也会逐渐加深。

（文：嘟嘟）

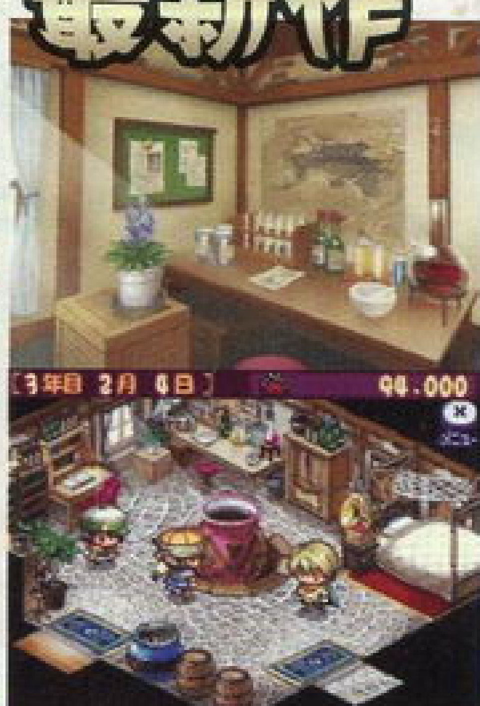
"《工作室》系列"最新作



▲阿妮在利用收集到的道具进行"调和"。



▲收集素材途中不免会与魔物交战，不过看起来这些魔物都不会对主人公构成太大威胁。



▲"道具调和"是系列作品的重要构成部分，利用搜集来的材料又能造出什么样的新道具呢？

魔女卡哇E！（暂名）

キモかわE！（暂名）

NDS		
	5pb.	AVG
	预定2008年秋	日版

看上去可爱诱人的魔女们，实际生活中却并不都是那么乖巧听话的，比如本作中突然出现在人间的五名萝莉魔女，就有着让人发指的坏习惯。不洗澡啦、吃脏东西啦、满脑坏点子喜欢恶作剧捉弄人啦，有时候他们还会吃人！而本作的主人公，也就是玩家自己，就要扮演带领这些魔女走向光明的淑女之路的"管教者"，帮助她们改掉生活中的坏习惯、学习如何在人间生活。游戏内容分为"日常生活"和"管教模式"两部分，玩家需要根据掷骰子得出的随机点数在格子路上前进，每个格子中隐藏着不同的剧情，当骰子停下，就会触发那一格的"日常会话"。而"管教模式"下则要与魔女们进行迷你游戏，并通过完成迷你游戏来对魔女们的日常坏习惯进行纠正和管教。游戏的人设相当可爱，各位萝莉控可以期待一下。

（文：嘟嘟）

魔女改造计划

▼犬魔，外表看起来相当无害的她，由于本身的犬性，有捡吃路边掉落的食物的习惯。另外还喜欢臭鞋子。



▶丧尸魔，嘴里似乎总在吃着什么。不严加管教的话，说不定她会去挖别人的坟墓呢。

▼"日常生活"中可爱的魔女们，完全看不出有什么异样。



▼五名魔女改造的进程如何，可以在这里的管教槽中查看。





三代八叶同渡 梦幻之桥

ネオロマンスゲーム 遙かなる時空の中で 夢浮橋 ゆめのうきはし

相信绝大多数本系列的FANS看到三代同堂的宣传噱头后都会对本作期待有加，华丽的声优阵容和充满古和风的游戏画面让人赏心悦目。不过就整个系列来说，本作在制作诚意上还是欠缺了一点。

文 嘟嘟 美编 Yangyu

推荐度 B

遥远的时空中 梦浮桥			
遥かなる时の中で 梦浮桥			
NDS			
Koei	AVG	2008年8月7日	日版
1人	2Gb	5040日元	无对应周边

STORY

被神龙选出的三代神子元宫茜、高仓花梨、春日望美本是处于不同时空的三个人，她们在时隔百年的世界里各司其职守护着自己所在的那个世界。忽而一日，三人的元神在睡梦中被同时召唤到了一个陌生的世界，而在这个连神龙的意志都无法到达的世界里，似乎有着不同的规则与不同的神。为了返回各自的世界，为了尚未完成的任务，三代神子与她们的守护者“八叶”们开始了各自的战斗……

战斗系统

参数	作用
攻击	角色的物理攻击力
耐久	角色的防御能力，耐久度越高防御能力越高
灵力	角色的精神力，灵力越高，其术法的伤害值越大

大地图移动







地点	作用
黄色方框	代表玩家目前所在区域。
蓝色光点	走到上屏地图中蓝色光点的地方就会触发主线剧情。
粉色光点	走到上屏地图中粉色光点的地方就会发现“梦之小箱”，点击箱子触发与八叶的绊事件。
紫色火焰	代表怨灵，一旦与神子接触就会发生战斗。如果想避免战斗，可以选择用触控笔点击怨灵，这样怨灵会暂时被定住，或者对麦克风吹气将怨灵吹跑。
南斗宫/灵泉	到南斗宫或者灵泉回复体力和集中力。进入南斗宫可以从南斗星君处打听到战斗、游戏的技巧和八叶的个人情报。要求八叶做自我介绍能够增加与八叶的友情绊（他代）和恋爱绊（同代）。

五行属性



同伴、敌人、术法都具有各自的五行属性。五行按照木克土、土克水、水克火、 火克金、金克土的规律相生相克，根据敌人的属性来做出相应的攻击，就能得到不错的伤害效果，使用者的绊也会增加较快。而术法中也需要利用到成员们的属性来组合出适合的合体技。

八人圆阵





本作中由于同时加入了系列三代作品中的八叶，而除了同代八叶外，其他两代的八叶也会加入我方参与战斗，因而这次的圆阵变成了可以同时放入八人的设定。圆阵的成员必须在进入战斗画面之前，也就是移动或对话时提前调整好，进入战斗后圆阵就固定下来，必须等到战斗结束才能再次进行成员调整。而这八人中实际参战的只有三人（即圆盘顶上显示为高亮的三人），其他五人作为替补，每回合战斗开始前玩家都用触控笔转动圆盘，根据角色的战斗力及时调整当前参战三人组的成员，当然这样一来战斗的难度也就大大降低了。

术法

点击战斗指令左侧的“术”，就能发动合击技，选用正确属性的合击技能够给敌人造成很大伤害，有时候还能造成致命一击。但是发动合击技的条件有两个：一是相应的八叶必须要有足够的集中力，也就是MP；二是出战的三人中要有能够配合发动该属性合击技的同伴，例如火属性的“升炎罗狱”就需要同时结合水、木、火三种属性来组成，这时就需要选择分别习得这三种属性特技的八叶来参与战斗，而这个就需要考虑到在战斗之前的八人圆阵编成。部分八叶之间在经历了友情事件后，还能学会一些特殊合击技。而除了战斗中的术法外，在大地图上移动时还能使用角色的“回复”、“便当”、“点心”、“蒸栗”、“遁甲”、“招灵”六种特殊技巧。









星点攻击

星点攻击可以说是术法使用后的补充攻击，但并非每次使用术法之后都能够发动，只有在敌人剩余HP小于术法攻击的损害值的时候，星点攻击才能发动。操作方法很简单，就是用触控笔依次点击下屏呈黄色的星星，画面左侧会有一条时间槽，在限定时间内正确完成点击就能形成星阵，从而对敌人发动二次攻击。





应援

这应该是最关照玩家的一个新要素了。战斗中玩家可以通过对麦克风说话增加八叶的集中力，尤其在想要使用术法但集中力又不足的时候非常有用，语音识别成功后还会出现新的应援选项。另外应援时同时按住Y、X、A的其中一个键还能对指定角色进行应援，这三个键分别代表左、中、右三名八叶。而实际上，只要点击了应援选项，即使语音识别失败应援也同养有效。

二十四叶之绊

与系列前三代作品一样，游戏中神子与八叶会达成的好感度叫做“绊”，这里我们就来看看本作中“绊”的获得方法以及一些特别之处吧。

梦之小箱

这是与24名八叶形成绊的地方，敲响“梦之小箱”就意味着“绊”的成长，而神子与每个八叶的“绊”的多少直接影响游戏的结局。不过需要注意的是，虽然游戏中玩家会同时遇到不同代的共24名八叶，但爬墙可能性为零，选择了那一代的神子，就只能与那一代的八叶形成恋爱绊，从而发展出恋爱结局，与其他两代的八叶的“绊”均为友情绊，所以即使满星，最多也只能得到最后的“友情告白”。









◀八叶们的跨代友情事件不仅能增加他们的绊，还能学会新的合体技。

其他增加绊的方法







除了梦之小箱外，剧情对话中的选择、南斗宫中与八叶对话（少数八叶除外）、多让目标角色与敌人战斗也能使绊增加。战斗后增长的绊与队员在战斗中打掉敌人的血量的多少有关，战斗中功劳最大的胜利后所得到的绊也最多。队员战斗力低下时可以选择逃走，不过逃走后全员的绊也会随之减少，因而这个选项要慎用。另外在游戏初期与藤姬对话时，藤姬会问神子第二天选择哪一位八叶一同外出，此时若选择让藤姬帮忙挑选，藤姬会随机挑选出一位八叶，而这时该八叶的绊就会一下子增长不少，反之如果神子主动挑选八叶则不会有绊增加。

走尽的桥







▲▼▶隐藏结局居然没有加入语音，实在太让人伤心了。

与其他两代八叶的“绊”满星后就能通往友情结局，而与同代八叶的“绊”满星后当然就能通往大家期盼已久的恋爱结局啦！不过由于本作中新增了两位神——南斗星君和北斗星君，因此在最后，两神相关任务的完成情况等也会对结局造成影响。所以这里重新表述一下，游戏一共有四种结局：与其他两代八叶的友情结局、与同代的八叶恋爱结局、与南斗星君和北斗星（同一结局）的结局，以及与鬼王等人的隐藏结局。

隐藏人物

根据玩家选择的神子的不同，会出现四名隐藏人物（其实是三名，因为一、二代的隐藏人物都是阿克拉姆）的分支剧情，这些隐藏人物分别是第一代（元宫茜）的一代鬼王阿克拉姆、第二代（高仓花梨）的二代鬼王阿克拉姆、第三代（春日望美）的银和平知盛。隐藏人物的剧情触发条件比较简单，只要最后与两神之战前选择不战斗，大地图上就会出现新的梦之小箱，点击进入就能触发隐藏结局。不过隐藏人物只有相关的隐藏剧情而没有恋爱结局，这样的设定让人非常遗憾。

角色声优一览



▶恋爱事件中的音乐都非常好听，按下L键可以观看到无对话的完整CG图。

声优	角色（一代、二代、三代的顺序）
三木真一郎	源赖久、源赖忠、有川将臣
关智一	森村天真、平胜真、源九郎义经
高桥直纯	イノリ、イサト、ヒノエ
宫田幸季	流山诗纹、彰纹、五藏坊弁庆
中原茂	藤原鹰通、藤原幸鹰、有川让
井上和彦	橘友雅、翡翠、梶原景时
保志总一郎	永泉、源泉水、平敦盛
石田彰	安倍泰明、安倍泰继、リズヴァーン





原创的新剧情并没有为本作加分多少，战斗系统与系列前三作相比也没有太大改进。惟一让人振奋的是语音识别的加入，对自己喜欢的角色喊出加油的设定非常有带入感。但是，“三代同堂”却始终有着不可跨越的门槛这一点相信是所有玩家心中的痛。更可惜的是人气很高的第四代角色没有能够一并收录，只能期待光荣将第四代也移植到掌机平台的一天吧。

新世纪福音战士 绫波育成计划DS with 明日香补完计划

新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成计画DS withアスカ补完计画

NDS	Broccoli	SLG	2008年8月28日	日版
	1人	1Gb	5040日元	无对应周边

綾波育成計画 新世紀エヴァンゲリオン NEON GENESIS EVANGELION With アスカ補完計画 DS

僕だけのキミが、手のひらに。

推荐度 B

文 宇轩

美编 咕噜

《新世纪福音战士》是我们大家都熟悉的著名动画。其中女主角绫波丽算是打破了以往所有动画女主角的固有气质，开创了"三无少女"的新时代。下面我们要介绍的这款游戏就能让你过过亲自照料绫波丽的瘾，到底这个三无少女会拥有什么样的未来呢？一切都在你手中决定。

界面介绍



日程安排

玩家在游戏中最重要的任务就是安排绫波的饮食起居。点击右屏菜单中的"Schedule"就能进入下一周的日程安排表。玩家需要拖动右屏下方的20个代表日程的图标到上方的日历上。分为学校、语言、知识学习、耐力训练、弓道、绘画演奏、美术鉴赏等等。某些日程需要安排在特定的日期上，比如去海边就必须在暑假时才会出现。通关后出现的明日香篇在日程安排上基本相同。



外出与物品购买

除了日程安排之外，还能通过外出购买物品来改变绫波丽的各项参数。镇上的商店很多，可以参照下表来进行选择。

商店名	主要贩卖物与解释
スフィアバレー	服饰店，贩卖鞋与时髦衣物。(注：衣物脱去之后，增加的参数也会下降)。
Bashar	书店，可以购买杂志或是书籍。可以无限制重复提升基本参数。
TOKYO-3 09	装饰品店，用来装饰房间。每个种类的装饰品只能选择一个装饰，更换后参数随之改变。
DINER	食品店，降低疲劳度。不同的食物会影响到玩家与绫波丽的好感度。
animate	同人店，专供邪恶玩家 YY 之用。
GAMERS	游戏店，作用同上。
コソヒニマート	药店，提升基本参数或降低疲劳，不改变好感度。
公园	会发生随机事件，最好每次都去逛逛。
MOVIE TICKET GUIDE	电影预告，打算看电影之前可以去参考一下。

使徒袭击事件

既然挂着《EVA》名号的游戏，自然不能少了原著剧情。除了诸多改编自原著的事件之外，与使徒的战斗也都会悉数登场。从第三号使徒开始一直到第十七号使徒都属于强制事件，无论做什么都无法改变。如果之前每次都有训练且相关属性参数高，就不会有受伤等麻烦的状态发生，反之则会陷入长时间的不利状态。当然，如果你想把绫波培育成其他类型的话，也可以故意不进行训练。

结局

本作的结局非常之多，既有忠于原著的 TV 版、电影版各两个结局。也有变成奥运会金牌得主、诺贝尔奖得主、小提琴家、网络偶像、世界顶级女星、军队护士、修女等若干普通结局。甚至还会有供玩家 YY 之用的不良少女、SM 女王、Cosplay 偶像等恶搞结局。最后，我们纯洁的玩家是不会想要剩下的那四种“与主角结婚的结局”的……（是吧？）

关于绫波状态

根据参数的不同，房间中左屏的绫波丽也会有各种不同的状态。这与某些事件和结局的触发有着相当大的关系，下面为大家介绍一下。



普通状态

游戏开始后的状态，没有表情且语气平淡。最好尽快增加社会适应性参数以脱离这个状态。

微笑状态

社会适应 75 以上就能进入这个状态，语气明显比前者更富有感情。

非行状态

如字面意思所示，就是不良行为的状态。当感受性 200 以上、疲劳指数比道德高时便会成进入此状态。该状态下，绫波会做出逃学等让人头疼的事情，平时与玩家谈话也显得离经叛道。

OTAKU状态

在购入同人志、社会适应50以下时便会进入此状态。一些特殊服装，如兔耳装只有此状态下才能穿。

恋爱状态

对主人公的好感度十分高的话便可以进入这个状态，绫波的脸会变红，且说话也羞羞答答起来。大部分 CG 事件都要在此状态下才能出现。



虽然已经在PC上玩过本作，游戏本身也已经登陆过多个平台。但可以看出厂商在NDS版的制作上还是下了不小的功夫的。一些新要素以及新CG的加入，再加上制作精良的双屏画面，足以让《EVA》迷们再玩一遍了。不过，去掉了PC版的词汇输入系统倒是让宇轩有些失望。NDS版完全可以制作一个输入系统，保证这个要素的继续。毕竟让绫波丽亲自念出玩家教予的词汇，还是非常有吸引力的啊。


DS版新追加服装

文 自由
编 软饼干
美编 Yangyu

推荐度 B

突击队 钢铁灾难

Commando：Steel Disaster

NDS	Lexicon	ACT	2008年8月25日	美版
	1人	512Mb	29.99美元	无对应周边

最近出了款类似《合金弹头》的2D动作射击游戏，这款游戏是由成立于2003年的中国上海游戏开发团队所制作，小组骨干都是中国人。既然是国人所开发的游戏，当然要拿来评头论足一番，现在就随笔者来看看这款游戏的素质到底如何。

游戏概况

本作的操作方式和经典名作“《合金弹头》”系列一样，属于2D横版卷轴动作射击。游戏是以关卡制来推进发展，玩家必须通过当前关卡才能顺利进入下一关，而且已通过的关卡可以反复进行挑战。作为一款射击游戏，本作取消了游戏命数的模式，转而采用了HP的设定，也就是说如果主角的HP减到0便会导致游戏结束。

游戏操作

按键	作用
B	射击
A	跳跃
Y	投掷手雷
L	切换武器
↓+A	翻滚（超级实用技巧，具有无敌时间）



简要流程

本作总共有5个普通关卡以及2个隐藏关卡，游戏难度也是随关卡的深入而逐步提高。游戏中没有存档点，玩家如果中途牺牲，就只能从头开始。在关卡中可以获得医药箱和防弹衣等重要补给，这些道具可以大大提高主角的生存率。下面就以最简单的文字谈谈每关的大致面貌。



Mission 1 雪地突入

开始阶段是驾驶雪地车的射击环节，按十字键←是向斜上方射击，另外要注意地面上的地雷。后期突入基地后，只需留意机器人和敌军的坦克，用大威力武器来快速搞定。本关BOSS是X-1机械螃蟹，螃蟹爪子的频繁扫地攻击比较有威胁性。

Mission 2 沙漠风暴

前期基本没有难度，就是新出现的自爆兵有点恶心，打死后要注意跳跃躲避飞过来的炸药包。本关BOSS是机械蜈蚣，要留心蜈蚣的地震攻击和钻地偷袭，稳扎稳打就能顺利通过。

Mission 3 峡谷行动

前期依旧没有难度，不过在进入基地后就比较麻烦，机械士兵和忍者这两个新兵种比较缠人。本关BOSS是浮游机械卫士，使用机械手臂砸地攻击以及眼睛扫射激光是该BOSS的主要攻击手段。

Mission 4 港口扫荡

难点依旧在机械忍者、自爆兵和无休止的杂兵。中途有一段行程必须在下水道进行，四面八方都有敌人出现，建议慢慢推进。本关BOSS是机械章鱼，由于在水里，快艇机枪打不到，所以只能做防御性攻击，利用快艇的水雷来炸章鱼放出的水中装置，然后等章鱼浮出水面后集中攻击要害部位。





Mission 5 直捣黄龙

最终关的难点在于一长段上行的道路，强化版的杂兵会从各个角落里涌现出来，一定要小心谨慎地进行跳跃。最终BOSS是个机器人，在轻松炸掉机器人的爪子和头部后会进入BOSS战的后半段，那就是驾驶战斗机展开空中大战，难度依旧不高，依次摧毁机器人的两个推进器以及核心部件后便能迎来最终的胜利。

《合金弹头》模仿作品诞生！



武器篇

本作的武器种类还算丰富，主角可以同时携带两种武器，挑两把顺手的武器对闯关有着置关重要的作用。

微冲

默认的主武器，子弹数量无限，射击速度一般，攻击力较小。主要用来攻击杂兵，对付重型目标比较吃力。

火箭弹

本作中最常用的高杀伤性武器，攻击距离远，发射速度快。另外击中目标后形成短暂的震动波也具有攻击判定。

机枪

类似《合金弹头》中的H弹，射击速度快，攻击距离远。对付杂兵几乎是秒杀，不过对付装甲车等目标就必须耗费很多弹药。

榴弹枪

呈抛物线射出小炸弹，武器威力不俗，主要用来对付装甲车。

电击枪

释放强力电流的武器，是游戏中杀伤力最大的武器，对人或重装甲目标都有奇效，缺点是射程比较短。

火焰枪

向前发射火团的武器，不能连续射击，没有贯穿效果。主要用来对付杂兵，对坦克等装甲目标没有太大效果。

燃烧弹

呈抛物线射出炸弹，炸弹落地后会形成一堵向前蔓延的火墙，缺点是无法对空且速度慢。

手雷

分为普通手雷和特殊攻击手雷两种，两者的性质一样，只不过特殊攻击属性的手雷具有一些特效，比如落地后炸开或是具有持续震荡效果。

隐藏要素

在每个关卡中，玩家可以收集到各种颜色的磁盘（DISK），这些磁盘都隐藏在秘密地点，需要使用特定武器才能顺利找到。如果射击时发现子弹划过背景时发生异常，并且听到特殊声效，就说明你击中了隐藏物品，持续射击就能顺利找到。每种颜色或类型的磁盘收集到一定数量之后，就能开启一些有特别标记的机器，那些机器很像街机框体。其中标有VIP字样的绿色机器需要先收集齐9张GOLD DISK，然后带在身上就能开动机器，从中可以获得加血包。而标有PLUS的机器则需要其他相关颜色的磁盘，在这些机器处使用磁盘可以获得相应的文件，从而开启新的隐藏关卡以及获得特殊道具。磁盘选项在主菜单中的“ITEM”选项，选择“CARRY”即可携带。 每一关都有隐藏度显示，收集磁盘是提高关卡完成率的关键。









玩后感



本作留给笔者最大的感受就是难度太高了，一命通关的要求实在苛刻，显然不够体贴那些只想体验下射击快感的玩家。个人感觉造成游戏难度高的原因在游戏本身，场景层次不够明显，僵硬的八方向射击等因素都阻碍了游戏流畅度。总之与《合金弹头》相比，本作欠缺的部分实在数不胜数，故只推荐给对动作游戏感兴趣的玩家。

文 乌冬 美编 Juxi

最近PSP上的游戏不多，于是我就拿了这款号称画面堪比Xbox360版的作品，本来只是打算试一下的，可这一玩还真和它卯上劲了。游戏的目的很简单，但是关卡的设计极为巧妙，如果找到方法的话，过关可能花不了几秒，但如果找不到的话，也有可能会卡上几个小时，很不幸的是笔者经常属于后面那种情况。





YOU ARE A NINJA

N+			
N+			
Atari	ACT	2008年8月26日	美版
1～2人	19.99美元	无对应周边	

PSP

一款的来自于Flash的小品级游戏，游戏的每一关由5小关组成，所有关卡的目的只有一个，就是操纵忍者到达出口，不过路上会有各种各样的陷阱和机关来阻挡玩家，而且越往后的关卡设计也就越复杂，稍有不慎就会被炸得粉身碎骨，非常具有挑战性。

画面详解

时间槽 时间槽会不断减少，如果没在限定时间内到达出口也算是失败，剩下的时间越少，背景会慢慢从浅蓝色转变为红色来提醒玩家。

金块 获得金块可以增加时间槽，因为大部分关卡的金块都分布在去出口的要道上，所以金块的另外一个用途就是作为过关方法的提示。

开关 只有先碰到开关，才能打开出口的门。另外还有一种小一点的开关，用来打开通道的门或是开启平台。



出口 关卡的终点，只要碰到出口就能过关。

忍者 游戏的主角，身手矫健，可以飞檐走壁，但是非常脆弱，基本上被碰一下就死。

陷阱 陷阱会阻碍忍者行动，分为静止类和移动类，静止类陷阱多会配置在一些关键的位置，炸弹和地雷都属于这一类；移动类陷阱有导弹和激光等，会随忍者的行动而改变轨道。

基础技巧

冲刺跳

移动时按下跳跃键做出的长距离跳跃，最常用的技巧之一，配合按键的力度，我们可以做出不同高度和轨迹的冲刺跳。大跳跃可以拿来飞跃跨度较大的平台，因为腾空的时间比较长，可调整的空间较大，所以落点也相对自由；而小的冲刺跳经常拿来通过一些狭窄并且两边布满炸弹的地形，不过这种跳跃对起跳的时机和按键的力度要求很严格，跳跃的轨道稍有偏差就可能碰到陷阱，所以一定要多多练习。另外冲刺跳也可以拿来回避一些移动速度较慢的陷阱。

■像这种关卡就千万不可以按得太过用力。

反弹跳

跳跃时如果碰到墙壁可以借助墙壁反弹进行二次跳跃，如果两边都是墙壁，反弹的力量就会慢慢累积，跳跃的速度也就越快，这样忍者就可以轻易来到高处了，当然反弹跳的前提是两块墙壁不能相隔得太远，这个技巧可以拿来快速通过竖向的狭窄通道。

斜面跳

利用斜面的加速，我们可以借助惯性跳得比一般跳跃还要高，通常拿来用在连反弹跳都登不上的高台上，如果看到一个很宽的竖向通道内没有任何垫脚的地方的话，就多留意一下高台的下方有没有斜面吧。


■反弹跳对通道的一边有炸弹的时候也没辙。

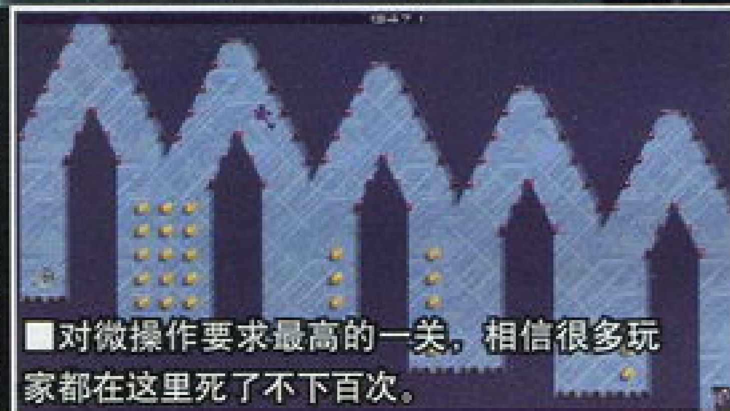
贴墙

跳跃的时候如果往有墙壁的地方靠上去，这样忍者就会变成贴墙状态，贴墙时忍者会慢慢往下滑，只要往墙的反方向按一下方向键，就可以解除贴墙状态。贴墙可以减缓下落时的速度，可以用来躲避陷阱和机关，另外还有一种经常利用到贴墙的情况是忍者要从高处落到地面时，在下落过程中贴一下墙可以避免摔死。

过关要点

技巧

拥有过硬操作技巧是过关的前提，除了前面提到的基础技巧都要熟练掌握外，还有微操作和力道的把握也是非常重要的。微操作一般是指腾空后的方向调整，这一点对轨道和落点的影响非常大，比较典型的例子是38-5关，如图所示，来回两种不同的高度使得玩家需要掌握两种不同的腾空轨道，非常考验微操作，而有关地面的微操作应用相对较少一点，一般都是拿来保持和机关的距离或是在斜面保持平衡，因为都不太难这里就不多说了。最后是力道的把握，因为跳跃的高度直接取决于按键的力度，想要跳出理想的高度还是得多多练习体会手感，如果可以准确地从两个距离只有一个身位多点的炸弹之间跳过，那关于跳跃方面的难题都应该能从容应付了。


■对微操作要求最高的一关，相信很多玩家都在这里死了不下百次。

耐心

对于一些难度高的关卡，要有挑战上百次的觉悟，不要因为屡次的失败而放弃。本作的设定还是很贴心的，在一大关里面哪里失败了就从哪里开始，并且连自杀的按键都为玩家准备了，如果发现打得不合自己心意，随时可以自杀重新开始。对于因为反复进行同一关而产生的厌烦感，建议待机休息一下，等有动力了或是想到办法了再来挑战，这样比一味蛮干效率要高得多。


■这种状况是最郁闷的。

运气

不可否认，本作中的运气占了不小的比重，哪怕是导弹的轨迹了偏了一点点，又或是眼看就到门口的时候刚好被跟踪型机关瞄到，都会导致成功和自己擦肩而过。技巧和耐心都是可以通过反复的磨练来获得，而惟独运气这点是练不出来的，只能祈求陷阱和机关不要太过喜欢自己了。

玩后感



别看本作是一款小品级游戏，其实要玩好也不是那么容易的，这与同是Flash游戏的《是男人就撑过30秒》、《是男人就下100层》非常相似。本作一旦掌握了要领之后，就会有玩完一关后想再玩下一关的冲动，但不建议手汗比较多的玩家玩本作，因为一轮紧张的游戏下来，PSP很有可能被手汗浸透了。（笑）

文 爱雪★ずっと 编 洋葱 美编 Juxi

FATE/老虎斗技场 加强版

フェイト/タイガーころしあむ アッパー

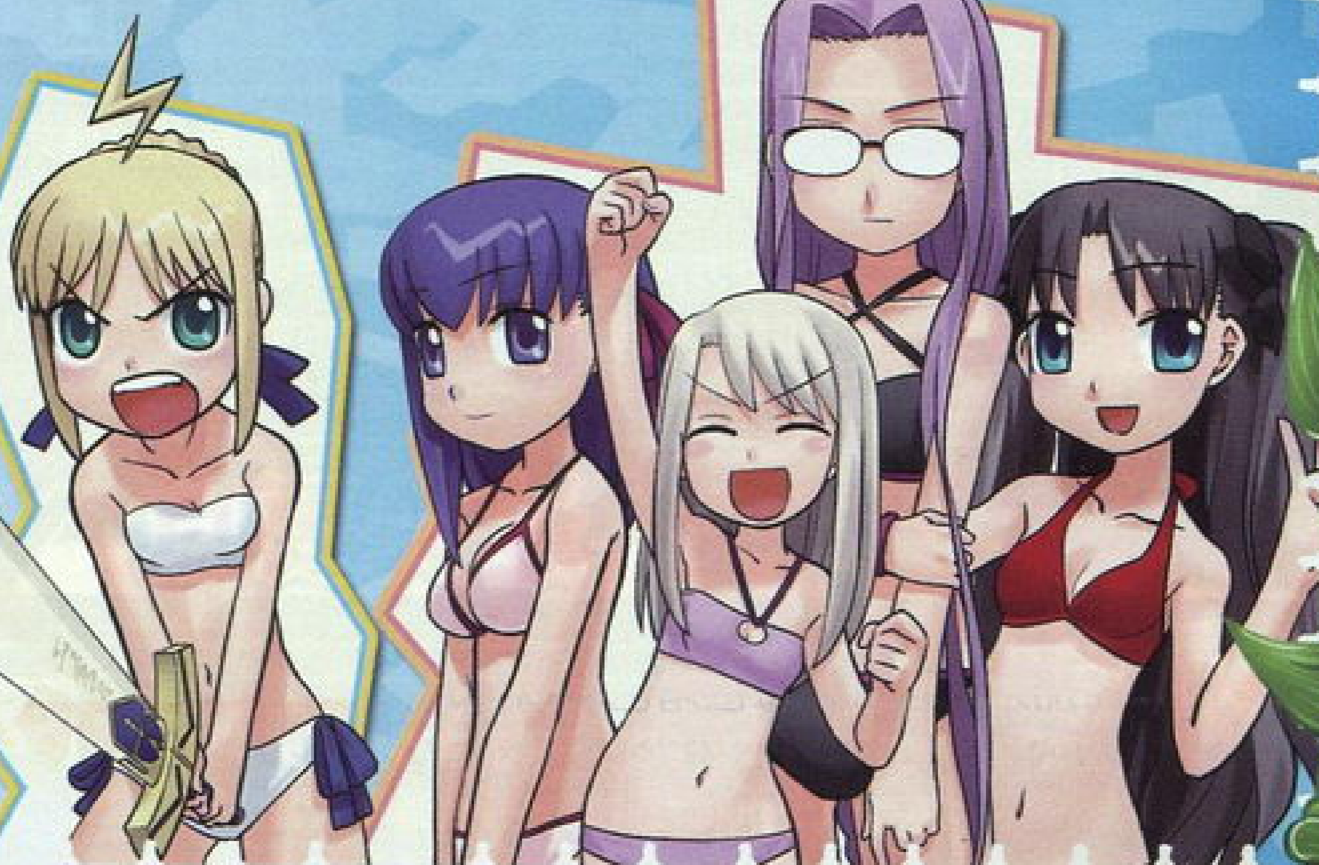
推荐度 B

PSP	Capcom	FTG	2008年8月28日 日版
	1～4人	5240日元	全年龄



《FATE/老虎斗技场》是一款以人气PC作品《FATE》为主题的大乱斗游戏，游戏自推出后得到了不少玩家的好评，因此又于近日推出了这款增加了各种新要素的“加强版”，接下来就让我们走入《FATE》的世界吧。

基本操作	
滑杆	基本移动
□	普通攻击
△	突刺攻击
×	DASH
○	跳跃
R	防御
L	锁定（开/关）
↑、↓	锁定对象切换
←、→	视点调整



游戏系统详解

虎力



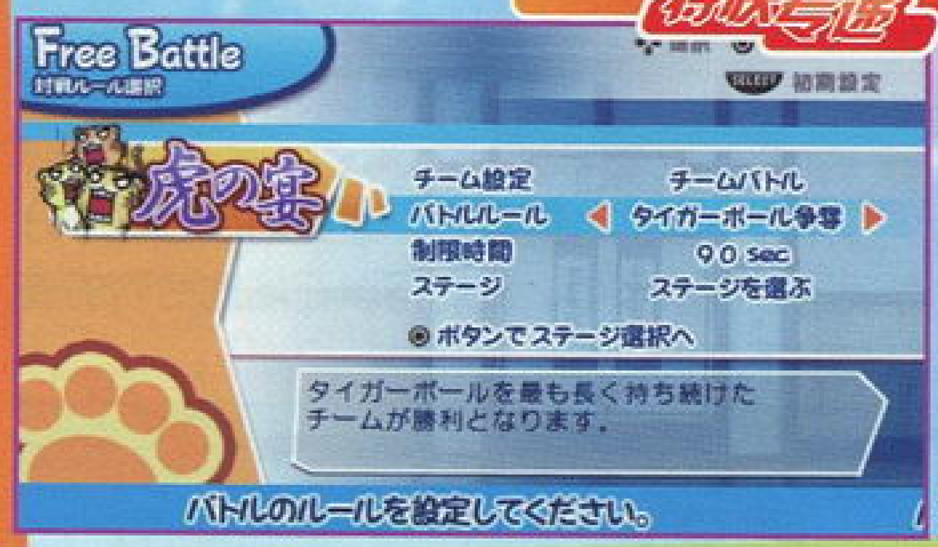
游戏中对于每一位角色系统都给予其一个“虎力值”，在选择角色时会看见该数值，整个游戏的规则与玩法基本都是围绕这一设定来进行的。游戏时，打倒了对手就会夺取其虎力值，转换为自己的虎力点数。游戏结束时一般是以参战选手最后所拥有的虎力点数来决定胜者的。根据角色各项能力的不同，虎力值也不尽一样。一般来说，虎力值越高，其相应的攻击力与防御力就越高，将其打败的难度就越大；相反的，虎力值低的对手虽然很容易对付，但将其打败后得到的虎力点数也很少。

通常攻击连锁

游戏中的通常攻击是包括了“普通攻击”与“突刺攻击”2种。普通攻击可以简单地形成3连击，只要连按三次方块键便可。而某些角色将普通攻击与突刺攻击进行合理的组合后就可以衍变出一些更为复杂的连续技。

防御与防御崩坏

正常情况下，按住R就可以进行防御，不过为了防止出现一堆"缩头乌龟"，游戏中还设有"防御崩坏"这一系统。当角色进行防御时身上会出现蓝色光圈，若长时间进行防御光圈便会由蓝变红，再受到攻击就会造成"防御崩坏"，也可称为破防。可以造成防御崩坏的除了连续的普通攻击之外，还可以直接使用突刺攻击，突刺出招虽慢，但可一招破防。



协力攻击

官方称之为"TEAM WORK"的新系统，必须在我方有同伴一起参战时才可发动。发动需要的条件为：靠近队友，然后锁定一个敌人后用△键的突刺攻击使对手进入摇晃状态。此时若队友头上出现"！"，就迅速按下L键进入协力攻击吧。在协力攻击状态下，我方的攻击力会大幅提升，但代价是防御力有所下降。

魔力槽

在HP槽的下方的槽就是我们通常所说的"魔力槽"。角色在使用特殊攻击、必杀技、超必杀技时均会消耗此槽。

虎令咒

本作新加入的系统，每位角色每局有3次解放虎令咒的机会，按R+×键发动，每次解放后持续时间有8秒左右。解放虎令咒后角色的能力会得到提升，与此同时会依据角色的性能不同而附加不同的效果。一般多为附加普通攻击多段判定或远程武器范围增加等，也有个别角色附加的是空中DASH。



相持

两名角色近距离同时出招时会有一定几率形成相持的局面，说通俗些就是拼剑，这也是本作的新增系统。玩家在进入拼剑状态后要迅速地按键，拼剑胜利的一方会获得一定的有利局面。

DASH

在本作中DASH的作用非常之大，游戏中还有一条专门的"DASH槽"来限制玩家的短时间DASH次数。除了快速逼近、逃脱对手外，利用DASH还可以组合出很多高级的躲避技巧，所以是玩家的必修课。

锁定

在很多动作游戏里都有"LOCK"这样一个概念或设定，而拿到本作中这个也同样很重要。锁定情况下我方的攻击会更有针对性，基本攻击不会打空。但玩家要注意随时解除锁定，因为锁定时玩家拉后只会以慢速度向后退，无法直接奔跑，如果锁定解除得不及时可是会影响到逃脱速度的。



道具

作为一款乱斗型游戏，道具的存在是十分必要的，在本作中，我们可以在场地拾到的道具有以下几种：

米饭	回复角色HP
红盾	回复角色MP
剑	加强角色的攻击输出
盔甲	角色受攻击时不会形成受创硬直
翅膀	可以进行空中DASH
神靴	提高角色移动速度
虎力球	拥有虎力球时，玩家的MP槽会扩展到原来的2倍，达到100。在这段时间，如果MP值在50～100之间，那么按下R+□键就可以发动角色特有的必杀技，消耗50的MP。而如果MP值为100，就可以按下R+○键发动魄力满点的超必杀技，消耗100的MP。



回避

游戏中在锁定对手的情况下，用滑杆配合×键的DASH，我们可以做出3种很有效的回避。

侧移：连续向左（或右）拨动2次滑杆，角色会以小跳的方式侧向90度横移，可以回避开对手的许多纵向攻击。但是需要注意的是，在被锁定时，侧移后一定要迅速出招，否则很有可能继续受创，其优势是不用消耗DASH槽。

后撤：很多情况下，我们称其为“BACK STEP”，操作方法为滑杆后方向+×键，同样可以回避对手的许多攻击。一般情况下我们主要在靠近对手后用其诱骗对手出招挥空。

回转：拨动滑杆左（或右）方向+×键，我方角色会高速回转180度到对手的另一侧。回转的回避性能最为优秀，并且成功后我方有利时间大。

这其中，“后撤”与“回转”由于可以与普通技相连接，使得它们的实用度极高，尤其是“回转”。战斗中我们可以在起始就用回转打乱对方攻击，也可以在普通攻击中穿插使用回转来增加破防的机会，比如使用常用的□攻击后直接接回转，然后继续起攻。总之在我方主动攻击的情况下活用回转是撕破对手“防线”的最有效手段。



受身与起身

被攻击打倒后可以在第一时间按R受身，也可以在倒地后按○键配合滑杆快速起身。但一定要看情况来选择，若对手离自己很近的话绝对不能盲目地第一时间受身，否则很容易遭到对手偷袭。但若完全不受身的话，从倒地到起来这个过程将会花费很多时间。

普通攻击抵消

本作中无论是近身攻击还是远程攻击，只要是普通攻击就都可以互相抵消。这个技巧在操控近身角色与远程系角色对抗时尤为重要。在被远程系压制时我们可以通过目押来出剑抵消掉远程道具的攻击，这样就为靠近对手创造了条件。利用普通攻击后接DASH成立这样一个设定，我们可以迅速拉近与对手之间的距离。



玩后感

游戏的难度不低，很多高难度关卡极有挑战性。本作作为一款FANS向的游戏，虽然动作与格斗要素并没有那么丰富，但是与朋友4人乱斗还是很有乐趣的。另外，游戏的收集要素也相当丰富。

文 宇轩
美编 澄香



坂口博信从SE分家之后，第一个制作的游戏便是Xbox360上3DVD容量的RPG大作《蓝龙》。时隔近两年之后，游戏的续作也顺理成章地推出，但出人意料的是，不但平台改为了NDS，连类型也从RPG变成了即时战略(RTS)。人设依然是我们熟悉的漫画大师鸟山明。下面，就让我们来看看这款让人充满好奇心的游戏吧。

推荐度 B

蓝龙 PLUS

ブルードラゴン プラス

NDS	AQ Interactive	RTS	2008年9月4日	日版
	1人	512Mb	5980日元	无对应周边

プラス PLUS

系统解析

战斗操作

十字键	移动视角	L	左旋装地图
A	确定	R	右旋转地图
B	取消	START	呼出存档菜单
X	选定我方全部角色	SELECT	切换上屏显示信息
Y	选定我方一名角色		

角色属性解释

1 角色生命值　2 物理攻击力　3 物理防御力　4 魔法攻击力　5 魔法防御力　6 物理攻击速度　7 魔法攻击速度　8 技能范围　9 移动速度

ジブラル王　パラメータ

1	HP	440
2	こうげき	120
3	ぼうぎょ	63
4	まほうこうげき	67
5	まほうぼうぎょ	35
6	こうげきそくど	64
7	まほうそくど	42
8	はんいLV	3
9	いどうそくど	3
	いどうタイプ	小ジャンプ

Lv・21　EXP・75

界面介绍



战斗基础

本作的战斗和《亡灵之翼》很像，只要玩过的朋友应该都能很快上手。战斗时的大部分操作推荐都用触控笔来完成，点击一个我方单位再点击地图上任意可以到达的位置该角色就会向那里移动。如果点击的是一个敌方单位，那么角色便会自动对其进行普通攻击。另外，在可攻击范围内，无论有没有对角色下达指令，它都会向敌人自动发起攻击。这一点需要注意，后期遇到强力敌人如果要准备逃跑的话一定要算好提前量，因为不管你怎么点，傻AI依然会在自己还剩一丁点血的时候仍然强制回头攻击几下，最后常常落得悲惨下场。游戏中的圈选功能非常方便，在点击圈选键后时间会暂停下来，此时只要画一个圈，将你想要控制的角色围在里面即可下达群体命令，这点与《玛娜英雄》很相似。

角色与特技

本作中共有10余名角色可以加入到玩家的队伍当中来，每一位都有其独道的战斗特色。只要在战斗中点击他们再选择下屏底端的特技就可以发动该角色的特殊技能。某些特技还会召唤出影子，并伴随有华丽的攻击效果。每次使用技能后，角色都会进入一个冷却状态，该状态的角色头顶会有一个叉型标记，必须等他的技能冷却槽重新涨满才可以再次使用技能。冷却时间根据角色属性值而定。双方同时使用影之特技还会有特殊的拼刀系统出现。

シュウ(修)　ソード系技能

技能名称	范围等级	属性	效果
フレアソード	正面直线LV3	攻击系	炎属性的物理攻击，一定几率附加燃烧状态。
ウォーターソード	正面直线LV3	攻击系	水属性的物理攻击，一定几率附加冻结状态。
ウインドソード	正面直线LV3	攻击系	风属性的物理攻击，一定几率附加麻痹状态。
グランドソード	正面直线LV3	攻击系	土属性的物理攻击，一定几率附加石化状态。
シャインソード	正面直线LV3	攻击系	圣属性的物理攻击，一定几率附加封印状态。
シャドウソード	正面直线LV3	攻击系	暗属性的物理攻击，一定几率附加恐慌状态。
ドラゴンソード	自身	辅助系	随机使用强蓄力状态的ソード系技能。
ブルードラゴン	敌方全体	攻击系	全屏幕附带燃烧效果的火属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。



ジーロ(吉罗)　ホワイト系技能

技能名称	范围等级	属性	效果
ヒール	圆形周围LV3	回复系	回复范围内我方角色的HP。
キュア	圆形周围LV3	回复系	回复范围内我方角色少量的HP并解除全异常状态。
ジェネレ	圆形周围LV3	回复系	一定时间内我方角色的HP徐徐回复。
シャイン	圆形周围LV5	攻击系	圣属性的魔法攻击、一定几率附加封印状态。
リバイヴ	圆形周围LV3	回复系	死亡后自动复活一次。
ホワイト	自身	自动系	强化ホワイト系的所有技能。
ムーン	圆形周围LV5	回复系或攻击系	随机使用强蓄力状态的ホワイト系技能。
ミノタウロス	敌方全体	攻击系	全屏幕附带石化效果的土属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。



クルック(克鲁克)　ブラック系技能

技能名称	范围等级	属性	效果
フレア	圆形周围LV5	攻击系	炎属性的魔法攻击，一定几率附加燃烧状态。
ウォーター	圆形周围LV5	攻击系	水属性的魔法攻击，一定几率附加冻结状态。
ウインド	圆形周围LV5	攻击系	风属性的魔法攻击，一定几率附加麻痹状态。
グランド	圆形周围LV5	攻击系	土属性的魔法攻击，一定几率附加石化状态。
シャドウ	圆形周围LV5	攻击系	暗属性的魔法攻击，一定几率附加恐慌状态。
ブラックチャージ	自身	自动系	强化ブラック系的所有技能。
スター	圆形周围LV7	攻击系	随机使用强蓄力状态的ブラック系技能。
フェニックス	敌方全体	攻击系	全屏幕附带燃烧效果的火属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。



マルマロ(玛鲁玛洛)　モンク系技能

技能名称	范围等级	属性	效果
カウンター	自身	攻击系	受到物理攻击时，以强力的攻击进行反击。
グランドブロウ	单体	攻击系	土属性的物理攻击。
ヨガ	自身	回复系	自身HP+全异常状态回复。
チャージ	自身	自动系	强化モンク系物理攻击技能。



技能名称	范围等级	属性	效果
ウォーターブロウ	单体	攻击系	水属性的物理攻击。
ファング	单体	攻击系	风属性的物理攻击，附加HP吸收效果。
ランページ	单体	攻击系	炎属性的物理攻击。
サーベルタイガー	敌方全体	攻击系	全屏幕附带麻痹效果的风属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

ゾラ（佐拉） アサシン系技能



技能名称	范围等级	属性	效果
ウインドクロー	单体	攻击系	风属性物理攻击。
侦查	单体	地图技能	查看指定敌人的情报。
うつせみ	自身	辅助系	使敌人的物理攻击三次无效化。
くすねる	单体	辅助系	偷取指定敌人的道具。
ウィンドレイピア	正面直线LV3	攻击系	风属性的物理攻击，一定几率附带移动速度下降状态。
ステルス	自身	辅助系	一定时间回避敌人的攻击，再次使用技能会解除状态。
大ジャンプの秘	自身	自动系	移动类型变为大跳跃。
キラーバット	敌方全体	攻击系	全屏幕附带冻结效果的水属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

ジブラル王（基普拉露王） アーマー系技能



技能名称	范围等级	属性	效果
铁壁	自身	辅助系	5回合内物理防御力上升。
剑士の壁	自身	自动系	防御力上升。
シールド	圆形周围LV3	辅助系	物理防御力一定时间内上升。
受け流し	自身	辅助系	使敌人的物理攻击无效。
ちょうやく	自身	自动系	移动类型变为小跳跃。
缩地	自身	自动系	移动速度上升，不会受到移动速度的技能影响。
无限の位	自身	辅助系	使敌人的物理攻击无效化三次、并以高攻击力给予其反击。
キリン	敌方全体	攻击系	全屏幕附带麻痹效果的风属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

フーシラ（福希拉） スミス系技能



技能名称	范围等级	属性	效果
怪力	自身	辅助系	三回物理攻击力提升两倍。
うしろへさがれ	单体	地图技能	使路线图下阶的敌人向下移动。
ストレン	圆形周围LV3	辅助系	物理攻击力一定时间上升。
体力增强	自身	自动系	HP最大值上升。
锻冶屋の心	自身	自动系	物理攻击力上升。
パーツドロップ	单体	正面直线LV1	打倒メカ系的敌人可以得到机器零件。
全状态防御	自身	自动系	防御全部异常状态。
ラフレシア	敌方全体	攻击系	全屏幕附带石化效果的土属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

マルトラ（玛鲁多拉） パワー系技能



技能名称	范围等级	属性	效果
クイック	圆形周围LV3	辅助	一定时间内移动速度上升。
精神集中	自身	辅助系	三次魔法攻击力提升两倍。
マジック	圆形周围LV3	辅助系	魔法攻击力一定时间上升。
魔法の心	自身	自动系	魔法攻击力上升。
エキップドロップ	单体	正面直线LV1	打倒まほうせいぶつ系的敌人可以得到装饰品。
效果时间倍增	自身	自动系	自己有利系的补助状态持续时间为两倍。
连续魔法	自身	辅助系	HP恢复技能可以连续使用一次。
クラーケン	敌方全体	攻击系	全屏幕附带冻结效果的水属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

マルミラ（玛鲁米拉） バインド系技能



技能名称	范围等级	属性	效果
ポイゾン	正面三方向LV4	攻击系	土属性的魔法攻击，附加毒状态。
スリープ	正面三方向LV4	攻击系	无属性的魔法攻击，附加睡眠状态。
パラライズ	正面三方向LV4	攻击系	风属性的魔法攻击，附带麻痹状态。
コンフューズ	正面三方向LV4	攻击系	暗属性的魔法攻击的，附带恐慌状态。
ムーブバインド	正面三方向LV4	攻击系	水属性的魔法攻击，附带冻结状态。
アタックバインド	正面三方向LV4	攻击系	炎属性的魔法攻击，附带燃烧状态。
オールバインド	正面三方向LV4	攻击系	土属性的魔法攻击，附带无法行动状态。
ケルベロス	敌方全体	攻击系	全屏幕附带恐慌效果的暗属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

サーリア(萨利亚) デス系技能



技能名称	范围等级	属性	效果
スピードキラー	圆形周围LV6	辅助系	范围内敌方速度下降。
パワーキラー	圆形周围LV6	辅助系	范围内敌方物理攻击力下降。
ガードキラー	圆形周围LV6	辅助系	范围内敌方防御力下降。
マジックキラー	圆形周围LV6	辅助系	范围内敌方魔法攻击力下降。
ゴーストキラー	圆形周围LV5	攻击系	对ゴースト(幽灵)系敌人一击必杀。
アニマルキラー	圆形周围LV5	攻击系	对动物系敌人一击必杀。
シャドウレスキラー	圆形周围LV5	攻击系	对有即死抗性的敌人一击必杀。
ネコマジン	敌方全体	攻击系	全屏幕附带封印效果的圣属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

ヤサット(亚扎德) アイテム系技能

技能名称	范围等级	属性	效果
ショップにワープ	自身	地图技能	直接移动到指定商店。
连续アイテム	自身	辅助系	连续使用HP恢复道具一次。
アイテム效果上升	自身	自动系	使用道具效果上升。
トレジャーハンター	自身	地图技能	在地图上寻找道具的成功率上升。
アイテム解放	自身	辅助系	下次使用恢复和辅助道具时，回复量与范围增强。
オート恢复アイテム	自身	自动系	HP一半以下时自动使用回复道具。
永久机关	自身	自动系	使用道具后不减少道具的数量。
ペガサス	敌方全体	攻击系	全屏幕附带封印效果的圣属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

ウンチくん レンジ系技能

技能名称	范围等级	属性	效果
しんくうは	圆形周围LV7	攻击系	无属性的物理攻击。
物理の极意	自身	自动系	物理攻击力和物理防御上升。
魔法の极意	自身	自动系	魔法攻击力和魔法防御力上升。
EXP2倍	自身	自动系	自身战斗后经验值(EXP)2倍。
SP2倍	自身	自动系	自身战斗后技能经验值(SP)2倍。
カラミティウォール	圆形周围LV7	攻击系	无属性的魔法攻击。
メタンボム	圆形周围LV5	攻击系	无属性的物理攻击。
巨大ウンチくん	敌方全体	攻击系	全屏幕附带毒效果的暗属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

ザボ(扎波) スナイパー系技能



技能名称	范围等级	属性	效果
スナイプ	正面直线LV6	攻击系	土属性的物理攻击。
挑发スナイパー	单体	地图技能	召唤地图上指定的敌人并与其战斗。
マジックスナイプ	正面直线LV6	攻击系	炎属性的魔法攻击。
吸收の弹丸	正面直线LV6	攻击系	风属性的物理攻击，附加HP吸收效果。
吸收の魔法弹	正面直线LV6	攻击系	水属性魔法攻击、附加HP吸收效果。
カタパルト	单体	地图技能	使地图上的敌人移动到指定位置。
メガスナイパー	正面直线LV6	攻击系	メガ(机器人)系的敌人一击必杀。
ジャックオーランタン	敌方全体	攻击系	全屏幕附带燃烧效果的火属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

トリッポ(多莉普) バリア系技能

技能名称	范围等级	属性	效果
障壁	自身	辅助系	5次攻击内魔法防御力上升。
魔法の壁	自身	自动系	魔法防御力上升。
シエル	圆形周围LV3	辅助系	一定时间内魔法防御力上升。
リフレクタ	自身	辅助系	反弹一次魔法攻击。
バブルバリア	自身	自动系	移动类型变为水中。
バリバリア	单体	地图技能	一定确率使地图上的敌人战斗不能。
フォースガード	自身	自动系	火、水、风、土属性的物理和魔法攻击伤害减半。
タランチュラ	敌方全体	攻击系	全屏幕附带麻痹效果的风属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

ヒミコ(日美子) ムーン系技能

技能名称	范围等级	属性	效果
ムーン	自身	回复系或攻击系	随机发动强蓄力效果的ホワイト系技能。
アシュラ	敌方全体	攻击系	全屏幕附带封印效果的圣属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

ネネ(奈那)	スター系技能		
技能名称	范围等级	属性	效果
スター	圆形周围LV7	攻击系	随机使用强蓄力状态的ブラック系技能。
キメラ	敌方全体	攻击系	全屏幕附带恐慌效果的暗属性魔法攻击，一场战斗只能用一次。

大地图与指令

本作中除了战斗之外还需要在方块世界的各个区域中进行移动、购买物品或者是触发各种剧情。大地图的这个部分与回合制SLG很像，根据剧情的安排，我方队员会被分为1～4个小队，每个小队除了固定的成员外还有自由的成员可以供玩家分配。小队之间按照编号顺序分别进行行动，遭遇战斗、使用搜索或选择停留都算作是经过一回合。如果两个小队在同一区域遇敌，可以自行选择使用哪一个小队进行战斗。

WARING!

关于爆弹

在流程正式开始前，你必须知道本作的一个独特设定。如果你让大地图上的那种黑色爆弹机器人溜到方块最上端，那么游戏就会自动Game Over。万一存档不慎则直接死档，无法挽回，宇轩的好几位朋友都惨死在这个设定下，被迫重玩了一遍。希望各位玩友能吸取这个血的教训，及时将它们消灭。

剧情攻略

第一章

胜利条件	(1)敌全灭 (2)打倒BOSS
失败条件	我方全灭
宝箱	药×2

时间飞逝，距离打败奈那(ネネ)粉碎他统治世界的阴谋已经过去一年了，修(シュウ)和他的同伴们都已回归到平静的生活当中。然而，就在这天，修所居住的星球竟然从中间被一分为二开来，无数的立方体漂流在这个被分开的星球中间。这一回，修再次带领着同伴们拯救自己的家园，开始了在“立方体世界”的冒险……

画面转到了现在，修等人的飞船停泊在一个立方体上，他们奉基普拉露王的命令四处寻找着神秘的三头龙的下落。担任队长的佐拉(ゾラ)在平原上转了又转，依旧找不到任何线索。剩下的同伴，修、玛鲁玛洛(マルマロ)和扎波(ザボ)陆续地从飞船上下来，恶魔族的小矮人玛鲁玛洛还亲热地飞奔过去抱住了佐拉，它可是佐拉的忠实部下。而之前曾是奈那手下机器人四天王首领的扎波，现在也改邪归正加入了佐拉的队伍，帮助寻找邪恶的三头龙。佐拉回忆起当时集合这群好伙伴的原因，在基普拉露王宫内，佐拉的报告让基普拉露王的脸色沉了下来，调查许久的三头龙至今没有一点下落。为了加快寻找速度，基普拉露王决定派遣修协助佐拉共同调查，这时玛鲁玛洛冲了进来，嚷嚷着也要跟去，无奈之下基普拉露王只好批准，并且告诉佐拉再增加一名队员，这就是扎波。正当众人准备离开，前往下一个地点调查时，前方突然出现了战斗用机器人，并且它们也拥有影子的力量，众人感到非常不解，不是只有拥有真心的人才可以使用影之力吗？

提示 第一场战斗的前半路线属于教学式的杂兵关。将所有杂兵轻松打倒之后就会出现第一个BOSS，此时它处于无敌状态。首先派一名角色移动到发电机旁的开关处，再让其余角色引诱它到达断开的电流中，此时拉下开关即可破坏它的防御系统。接下来只要围攻即可。



刚刚消灭这批敌人，地表突然出现了强烈的震动，此时一架巨大的机器人从地底钻了出来，众人再次进入战斗警戒，可是不论怎么攻击都毫无效果。佐拉灵机一动，想到了利用电流穿透机器人，当修拉下电闸开关后，一股强力的电流通过机器人的身体，破坏了它的防御甲。众人乘胜追击将它打倒在地，并从被它钻出来的大洞上跳了下去，谁知没下去多久，这台机器人再次启动了……

第二章

胜利条件	(1)打倒四天王 (2)打倒扎波最终形态
失败条件	我方全灭
宝箱	药×3，万能药×1

众人跳到了一个巨大的房间内，佐拉和修都表示没有感觉到龙影的存在，此时房间正中央的一个发光体引起了大家的注意。佐拉推测这个发光体很可能是奈那的灵魂，此时一个奇怪的声音回响在大家的耳旁，一瞬间的功夫，奈那手下的机器人四天王就出现在大家的眼前。在曾经的四天王首领扎波的帮助下，众人很快就战胜了四天王，然而被击败的四天王却强制让扎波与他们合体。完成合体后的扎波无法控制自己，而且连那颗可以获取感情的心都被取了下来。此时的扎波已经失去了善良之心，眼睛露出了邪恶的光芒。



提示 一开始就要面对四大天王。当它们每一个的HP被削弱到1／2时就会呼唤出另一批杂兵，不过其实力都不是很强。最好在战斗开始后首先派一名角色去搜刮宝箱，其余围攻最近的一名四大天王，逐个击破即可。后半段与扎波最终形态的战斗非常简单，控制全员硬拼即可，无需做任何战术安排。

第三章

胜利条件	(1)打倒奈那 (2)逃出电网包围圈
失败条件	我方全灭
宝箱	无

提示 本战首次出现回复装置，不过一开始就有敌人向该装置展开攻击，至少要夺下其中一个之后的战斗才会比较保险。本关可以不用消灭所有杂兵，直接攻击奈那即可。建议首先摧毁扎波，这样会轻松许多。后半段无需战斗，控制主角在电网里兜两圈即可。

逃走后的扎波来到了刚刚复原的奈那面前，将光之魂交给了他。及时赶到的众人立刻与奈那开始了战斗，不过正当大家打得不可开交的时候，一个神秘的声音出现，奈那被一群电子晶管吸走了大量的能量，佐拉预感到事件的严重性，命令大家暂时离开这里。

第四章

胜利条件	打倒敌方BOSS
失败条件	我方全灭
宝箱	ジブラルのピアス、ジブラルのリング、ジブラルの腕轮、ジブラルの首饰り

回到基布拉鲁宫殿的佐拉将这次与修等人的调查结果，以及扎波被俘虏、奈那复活等事件一一向基普拉露王进行了汇报，基普拉露王得知扎波的心被夺走后，告诉佐拉不必太担心扎波的事情，是同伴的话总有一天会回来的。接着修和玛鲁玛洛走上前来，将一个不明的立方体交给了基普拉露王。而修的爷爷福希拉（フーシラ）和青梅竹马吉罗（ジーロ）、克露克（クルック）也正好一同前来。玛鲁玛洛将神秘的立方体交给了吉罗，吉罗认为这是一个类似于雷达的东西，上面不停闪着光的圆点可能是某个目标。正说着，吉罗发现其中一个圆点正在迅速移动中，突然巨大的机器人冲破墙壁出现在众人面前，这一次可要彻底将它消灭了。

提示 本关要对付的是之前复活的BOSS。由于我方队员增多，战斗的形式也更加丰富了一些。新出现的敌人分为火龙和冰龙两种，分别使用相克属性的技能可以做到一击必杀。所以能够使用大范围魔法的角色“克露克”便成了主要战力。

第五章 キューブ上层

被打败的巨型机器人再次逃跑，并在天空中发生了大爆炸。经过吉罗的推理，得出立方体雷达上每一个发光点就是一个拥有巨大爆炸威力的机器人，如果让它们全部爆炸，那这个星球也即将被毁灭。得知这一信息的众人决定前往这个充满神秘气息的立方体，一边寻找三头龙一边消灭威胁家园的机器人。由于之前巨型机器人爆炸的缘故，立方体的入口怎么也找不到，急性子的修索性抢了飞船控制器，直接一头冲到立方体里面，为此吉罗还差点与修发生了口角，好在此时雷达上出现了反应。

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
宝箱	フェニックスの爪、火のトライアングル

提示 本关开始出现不同颜色的宝箱，需要使用对应颜色的装置才能打开，目前暂时无法开启。敌人实力较弱，使用大范围魔法能够快速消灭。另外注意宝箱不要被老鼠偷盗了。

第六章 分歧点

提示 由于敌人数量较多，且分散在左右两边，所以推荐分散成两队进行包围进攻。宝箱处有冰龙守护，最好派主角先去夺取。注意敌方会有增援出现。

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
宝箱	フェニックスの爪、水のトライアングル、毒の首饰

在下一个房间中，由于通道有两条，所以大家决定分成两支队伍前进，分别让基普拉露王和佐拉担任两支队伍的小队长。（注：以下攻略根据笔者顺序进行，可能会与玩家攻略的顺序不同，请自行参考地名进行查看。）

第七章 培养室 佐拉路线

来到培养室，佐拉见到了当初奈那从古代遗迹中捡来的古代生物，现在这些被称作最强战斗体“デストロイ”的生物正被养殖在能量舱中。玛鲁玛洛憎恨地踢了能量舱一脚，离开的时候竟然响起了警铃，引来了一群敌人。



培养室	
胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
宝箱	无

画面回到已经损坏的飞船处，两只和玛鲁玛洛长得十分相似的生物和一个小女孩跳了下来，没想到却掉进了一个愚蠢的陷阱……

提示 本战可以进入水中进行战斗，不过需要特殊的道具才行，没什么特别大的必要。蓝色机器人会使用影子特技，攻击力很高，建议先将它们围攻消灭。

第八章 王家の墓 基普拉露王路线

修跟随着基普拉露王到达了王家的地下墓穴，大家在一个画有奇异图案的墙壁上停了下来，并观察了墙壁上的古代文字，此时墙上的壁画人突然出现在众人眼前，并询问基普拉露王前来墓穴的目的。从壁画人的口中得知除了奈那以外还有一个古代人存活在这个立方体世界中，而且就在里面的房间。

王家の墓	
胜利条件	(1)打倒大壁画人 (2)修到达古代机器的位置
失败条件	(1)我方全灭(2)修战斗不能
宝箱	フェニックスの爪，风のトライアングル，高级な药

提示 本关一开始可以无需理会周围的壁画人和杂兵，因为即使打倒了壁画人它们也会自动复活。直接跑到大壁画人侧面使用水属性特技或者魔法进行攻击即可，注意大壁画人的正面不要站人，否则会被秒杀。后半段的杂兵也可以不用理会，直接让修到达机器处触发剧情，不过路上要小心会使人中毒的机关。



众人来到壁画人所说的房间，看到了墓室中央的能量舱里似乎躺着一个人。修走过去仔细一看，发现竟然是一个女人，而且似乎和奈那同样是古代人种。这时能量舱的门突然打开，里面的女人缓缓醒了过来，并从舱内走下来与修交谈。她告诉修自己的名字叫日美子(ヒミコ)。不过除了自己的名字，日美子好像把其他的事情全部都忘记了。

第九章 モンスター牢狱 佐拉路线

佐拉小队的成员来到了一个关押怪物的牢狱，原来被关在这里的怪物是专门为最终战斗兵器提供养分的。还没走几步路，之前在飞船那里看到的两只生物从天而降。原来他们分别是玛鲁玛洛的弟弟玛鲁托拉(マルトラ)与妹妹玛鲁米拉(マルミラ)，许久未见的兄妹欢快地跳起了舞。救出所有被关押在地牢中的便便蛇(ウンチくん)后，它们就会进行合体，虽然在容貌上没有什么变化，却拥有了影之力量。这时玛鲁托拉和玛鲁米拉才想起来之前同行的萨莉亚(サーリア)和自己走散了，于是众人动身先去寻找萨莉亚。

モンスター牢狱

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
宝箱	石化のお守り、万能药、黄金のウンチ、修理ユニット

提示 本关卡的难度很高，不过不是在战斗中而是在解救便便蛇上。推荐先将所有自由队员都调度到佐拉这一方，然后分散开分别攻击各个守卫便便蛇的敌人，解救出便便蛇的个数关系到其加入时的等级(最高为7级)。当然，让速度最快的佐拉去拿宝箱还是必须的，绿色的老鼠移动速度很快。

第十章 古代人の墓 基普拉露王路线



古代人の墓

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
宝箱	フェニックスの爪

基普拉露王带领着修等人继续在墓穴中探索，不过中途却遭到两名机械守卫的阻挡，而且它们在天花板上也设下了埋伏。日美子被伏兵带到了一个被结界封印起来的地方，在这紧急的情况下，奈那又突然从众人的身后出现。还未完全回复的奈那很快就被打败，不过他却释放出了影之力，将结界破坏掉。看到结界中的虚弱的日美子，奈那竟然显得异常吃惊，原来日美子曾是奈那深爱过的人。此时敌人的数量越来越多，为了抢先救出日美子，修和奈那达成合作共识。救出日美子后，奈那紧紧地将她抱在怀里，并用自己的力量帮助她恢复元气。渐渐的，日美子醒了过来，不过她已经不记得奈那是谁了。此时的奈那毫无抵抗力，可是修却决定放过他，让奈那带走日美子。全部解决完剩下的敌人后，基普拉露王和修就兵分两路前进了。

提示 本关一开始需要消灭几个挡路的机器人触发剧情，之后奈那会暂时加入我方(无法控制)并打破防护罩。将抓捕日美子的机器人消灭后奈那会先行离开，剩下的只要慢慢对付那几个杂兵即可。

第十一章 召唤ロボの街 佐拉路线

刚刚进入街道就看见了一张老面孔，一年前曾与修等人见过面的机器人亚萨托（ヤサット）。互相介绍一番后，亚萨托还告诉众人自己无意中获得了“心机关”，也拥有了影之力。

召唤ロボの街

胜利条件	启动下降用的电梯后全员乘坐上电梯
失败条件	我方全灭
宝箱	ふつうのタンク、メカロボ启动ユニット、耐暗シールド

提示 纯粹解谜的一关，想死都死不了。不过本关宝箱中会首次出现陷阱，需要注意。解谜的过程很简单，首先让一名角色击打外围的蓝色机关，再让另外两名角色进入中央区域。其中一名来到黄色机关旁，另一名到达中央封闭的黄色电网前。此时击打黄色机关，让中央的那名角色通过电网攻击红色机关打开电梯即可。记得出来时需要再让蓝色机关旁的角色击打一遍机关，否则中央的队友是出不来的。

第十二章 冻结エリア 基普拉露王路线

基普拉露王小队来到了一片阴森森的冰冻世界，雷达反应这里的强力敌人数量非常多，但是周围却连它们的影子都没有。原来这些敌人都在冰冻的铁门后面。

冻结エリア

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
宝箱	冻结のお守り，サファイアキー、苍玉のリング、紫水晶のリング

提示 本关开始战斗前最好让所有自由队友都调集到基普拉露王这一组中，因为关卡的难度再次加大了。只要冰门被击破，里面的BOSS就足以轻松解决任何一个队友。所以不追求完美的话，劝玩家还是直接击破攻门的杂兵比较好。如果你想要拿到里面的宝箱，可以考虑直接让杂兵击破大门后逐个消灭它们，BOSS不靠近的话它们是不会主动攻击的。可以采用围攻战略慢慢击破。

第十三章 古代の烧却炉 修路线

修等人正在努力寻找奈那的下落，没走多远萨莉亚竟然从旁边跳了出来，总算找到这个淘气的女孩了。互相寒暄了一下，两个人便继续前进，在不远处修看到了倒在地上的奈那，看到此时的奈那毫无还手之力，修打算就此终结他的生命，为世界带来和平。然而此时曰美子却从修的对面走了过来，并挡在奈那前面阻止修杀害奈那。原来曰美子的记忆已经恢复，是奈那用尽自己的魔力帮助她回想起以前的事情的。这时出现了大量的敌人，无奈下修只好先保护好虚弱的奈那和曰美子。

战斗刚刚结束，扎波合体机器人就出现在修的面前，并强制把奈那带走了。当修准备追上去时曰美子掉入了一个陷阱中，情急下修让萨莉亚留下来帮助曰美子，自己则向扎波追去。

古代の烧却炉

胜利条件	(1)打倒奈那 (2)保护奈那
失败条件	我方全灭
宝箱	巨大なルビー、耐火シールド、炎上のお守り

提示 本关的杂兵数量很少而且很弱，可以将注意力放在棺材中的超强敌人上。找到奈那触发剧情后就会进入下半段关卡，依然是一小簇实力很弱的敌人。

第十四章 メカロボ工场 佐拉路线

离开了召唤ロボの街，佐拉小队来到了生产战斗武装机器人的工场，没想到刚刚到达没多久就引出了警报，大量的敌人不断地涌现出来。

メカロボ工场

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
宝箱	封印のお守り、ネビュラスター、メダル

提示 本关的要点便是速度，多派点人手，赶在大批机器人还未出现之时把机械产生装置快速击破。可以完全不理会途中的那些杂兵机器人，因为它们会不停地再生，等到消灭完所有的装置再杀它们也不迟。

第十五章 古代の发电所 修路线

抵达发电所后，发现奈那倒在一个巨大的轮盘中间，同时扎波站在另一个轮盘上。如今的奈那，只希望能够与日美子一起度过余生，所以大胆地向修提出了给予他力量的请求。修的内心非常矛盾，眼前的这位古代人，可是一年前想要毁灭世界的人，这样的人真的值得信任吗？百般思考之后，善良的修还是决定将自己的力量分一点给奈那，让他恢复能量。得到力量后的奈那觉醒了自己真正的影子，并且利用魔法将扎波合体机器人拆散，被拆解后的扎波逃离了现场，留下四天王与修和奈那战斗。胜利后修带着奈那一起向扎波追去。

古代の发电所

胜利条件	(1)打倒扎波最终形态 (2)打倒四大天王
失败条件	我方全灭
宝箱	ミノタウロスプリズム、メダル

提示 本关的前半部分十分诡异，需要玩家靠近奈那并给他补充三次能量(靠近他选择星型的技能)才可。扎波最终形态一开始无法对其造成伤害。路上的电流装置只要靠近就会被麻痹，降低命中率。可以选择将它们拆了或者绕道避行。最后的四大天王依然使用属性相克的办法比较简单，配合奈那的大范围魔法更加轻松。

第十六章 船の墓场 第四支路线

众人来到船之墓场时，发现了倒在远处的日美子，日美子为了能够让奈那恢复到以前温柔的性格，不惜冒着生命危险将旁边的机器打开，时不时机器里面就会浮现出当年日美子和奈那相依为命的幸福画面。正在众人准备救下日美子的时候，机关里面显示出了最后的一副画面，日美子看着奈那躺进能量舱后，自己也躺了进去，一躺就躺到了现在……突然间房间内发生了巨大的地震，由于日美子脚下的平台不够坚固，日美子掉了下去。

船の墓场

胜利条件	任意一队员到达日美子所在地
失败条件	我方全灭
宝箱	呼吸の首饰り

提示 本关只要到达日美子所在的位置即可，路上虽然有杂兵出现，但无需关照。

第十七章 机械 第四支路线

修和奈那立刻就追上了逃跑中的扎波，没想到扎波逃到了一个神秘的地方，这里满是召唤机器人的装置，而且扎波利用这些装置将自己进行了量产化。消灭量产装置后，修从口袋里拿出了心机关，奈那一眼就看出来了，并让修立刻将心机关装在扎波身上，说是只有这样才能够让扎波“回心转意”。重新装上心机关的扎波回忆起了所有的一切——被四天王强制合体、与修一起冒险、还有和自己所敬爱的佐拉一起生活……此时扎波还感觉自己体内的心机关与以前的不太一样，原来现在装在扎波体内的心机关还埋藏着一个影子。经过了这么多的事情，扎波终于又回到了修的身边，而此时所发生的事情，就像当初基普拉露王所说的那样，是同伴的话总有一天会回来的。

机械仕挂けの设施

胜利条件	破坏所有的拷贝装置
失败条件	我方全灭
宝箱	耐土シールド

提示 扎波回归队伍的一关等于在走剧情，只要破坏四个拷贝装置即可。敌人的能力不高，可以使用大范围的攻击魔法来解决。

第十八章 左脑エリア 佐拉路线

左脑エリア

胜利条件	到达中心位置并全灭敌人
失败条件	我方全灭
宝箱	クラーケンプリズム、メカロボ起动ユニット、キラーハットプリズム

佐拉一行人来到了一个奇怪的房间内，这里到处都被水淹没了，没有路可以走，可是众人隐隐约约觉得这里和心机关有着某种联系。玛鲁玛洛注意到了前面一个特殊的机关，它小心翼翼地站了上去，没想到还没站稳玛鲁玛洛就消失在众

人眼前了。着急之下众人四处寻找玛鲁玛洛的影子，此时远处传来了它的声音，没想到他竟然被传送到对面的平台上去了，看来这个机关的作用不小。

提示 建议让トリッポ参加本次战斗，由于它无需道具即可下水行走，部分宝箱拿起来会简便许多。其他队友必须依靠传送装置才能稳步前进，还好敌人都不是很强，凭佐拉的防御力可以轻松对付。

第十九章 右脑エリア 佐拉路线

经过了左脑エリア后众人抵达了右脑エリア，玛鲁玛洛看上去非常害怕的样子，而且还向佐拉撒娇，不过看佐拉的样子似乎已经习惯并且接受了玛鲁玛洛的这种做法，相比之下感觉它的弟弟妹妹要成熟许多……战斗结束后佐拉询问亚萨托是不是有什么事情没有告诉大家，亚萨托告诉众人其实这个遗迹埋藏着许多秘密，然而由于自己只是一个机器人的关系，没办法知道到底有什么秘密。佐拉坚信一切的真相到最后总会明了的。



右脑エリア

胜利条件	打倒太ウチくん
失败条件	我方全灭
宝箱	フェニックスの羽、タランチュラプリズム、风のトライアングル

提示 本关与左脑的构成基本一致，但是传送点的设计相对简单，红色的传送点相对隐蔽，需要使用L、R键转换视角才能看清。首先到达中间场景，之后利用传送点调查各个机关便会有敌人出现，它们的攻击力不俗，需要小心对付。太ウチくん（长相真恶心）的弱点是土属性。

第二十章 斗技场 佐拉路线

在一个圆形的场地内，一个威严的机关出现在佐拉面前，据亚萨托介绍，这个机关应该是中枢机关之一。此时突然传来了一个奇怪的声音，原来是思考机关在和众人说话。思考机关盛气凌人地告诉佐拉自己的目的就是破坏世界，自己只是负责接收命令并作出行动的机器人而已，并狂妄地说人类无法赢得这场战争的胜利。佐拉打算用自己的实力告诉他人类是可以做到机器人所做不到的事情的！没想到思考机关竟然召唤出最强战斗生物来与众人战斗！

提示 本关要拥有足够的耐心并做好调度自由队员的准备，因为敌人很强且数量相当之多。首先会有三批最强战斗生物（小）出现并带有数个杂兵。它们的实力并不是很强，注意回复即可。打倒后两个最强战斗生物（大）出现，对付它们的最好办法是使用玛鲁米拉的暗属性魔法进行攻击，其他技能对其伤害不大。

斗技场

胜利条件	敌全灭
失败条件	我方全灭
宝箱	パニックのお守り、ランタンプリズム、高速攻击の首饰り、ネコマジンプリズム、高速魔法の首饰り

第二十一章 铁の岛 修路线

经过重重磨难，奈那终于将日美子救出，并且终于可以和她在一起了，多少年前的约定一直遵守到了今天，而且还会延续下去。

铁の岛

胜利条件	奈那到达日美子所在位置
失败条件	奈那死亡或我方全灭
宝箱	メカロボ启动ユニット

提示 本关中会出现一种魔法屏障，必须使用奈那进行攻击才可消除。巨大的水龙怪开始无法使用普通攻击对其造成伤害，必须先使用水魔法破坏它的防护盾，之后再用群殴战术一口气解决。它的攻击大多为正面直线，将防御力较弱的奈那安排在侧面即可。

第二十二章 巨大思考机关 修路线



巨大思考机关	
胜利条件	(1)打倒所有幻影 (2)打倒巨大幻影
失败条件	我方全灭
宝箱	黑曜石のリング、メカロボ起动ユニット×2、金刚石のリング

跟随着奈那的脚步，修一行人渐渐深入了这个立方体世界的内部。来到另一个思考机关前，奈那还被机关电击了一下，之后奈那告诉大家这个思考机关里面存蓄的是关于他的记忆，为了消除前世的痛苦，奈那和日美子决定破坏掉这个思考机关。消灭普通幻影后，思考机关召唤出三头龙的幻影与修等人战斗，打败它就可以彻底破坏掉思考机关了。可是，第一次消灭它之后，它竟然又复活了，修再次将自己的力量分给奈那，并且最终靠大家的力量战胜了思考机关。

提示 由于幻影会使用吸血技能进行攻击，所以持久战肯定不是办法，快速使用圣属性技能将其消灭吧。注意击倒它们必须按照一定的顺序，否则即使击败也会马上复活。巨大幻影有强大的防护罩保护。首先按照老办法给奈那补充三次能量，之后就可以按照对付普通幻影一样的策略消灭了。

第二十三章 爆弹制作工场 合流

爆弹制作工场	
胜利条件	破坏所有的生产装置
失败条件	我方全灭
宝箱	水と光のリング、火と暗の腕轮

修小队与佐拉小队终于在爆弹制作工场集合了，修见到久违的机器人亚萨托也是备感亲切。就在众人感叹同伴的数量不断增加的时候，警报声响了起来，这一战，大家势必要粉碎爆弹工场。成功破坏工场后，众人心中的一块巨石终于可以放下了，以后就再也不用担心会出现爆炸式巨型机器人了。这时基普拉露王正好也赶过来与大家汇合，这下可以说是大团圆了，不过奈那此时却还在担心思考机关的事情，因为就算现在把爆弹工场停掉了，此后也会被思考机关再度恢复，因此只有彻底破坏了思考机关才有可能说真正地斩除邪恶的根源。不过此时基普拉露王对奈那还是持有怀疑的态度，虽然修向他说明一年前的奈那是因为刚刚从能量舱中醒来，对世界上所有的一切都无法信任才会打算毁灭世界的。听到他们谈话的奈那向众人发誓，等到一切都结束了以后，他会与日美子离开这里，永远地消失在众人的眼前。

提示 别看人数多了，但难度也随之提升。本关需要对付大量的BOSS级爆弹。还是使用修的冰技能对付比较有效。爆弹制造装置一共有6个，期间还会有4个最强战斗生物(小)来凑凑热闹。推荐参照メカロボ工场的速攻打法来搞定本关。

第二十四章 思考机关の中心

思考机关の中心	
胜利条件	(1)打倒幻影奈那 (2)打倒奈那 (3)打倒三头龙
失败条件	我方全灭
宝箱	水と暗のリング、メカロボ启动ユニット

在奈那的带领下，众人来到了最后一个思考机关的地点，也是整个立方体世界的中枢。看到如此宏伟的中心，众人一时不知道要从哪里下手，而奈那也在努力地回想可以破坏它的方法。这时一个神秘的声音再次响起，修知道这是思考机关的声音，而眼前同时出现了几个幻影奈那。不停地消灭幻影奈那，它们就会对奈那洗脑，最终奈那还是回到了曾经的邪恶本质，而且影之力也发生了改变，从他身后出现的是邪恶无比的三头龙影。战斗中途，日美子的身体又一次

出现了状况，可奈那却告诉众人，日美子只是让他取得信任的工具，现在她已经没用了。受不了打击的日美子最终倒了下去，离开了众人……看到此景的奈那终于忍不住悲痛，用自己的力量将邪恶的三头龙影分离了出来，而三头龙也因此实体化。被打败的三头龙暂时逃离了现场，留下孤独的奈那和其他人，而奈那却让大家离开这里，让他和日美子单独待着。

提示 在开始此关前，首先可以去完成各个地点的任务或者是建造一个完美的机器人，游戏没有二周目，好不容易没有爆弹的骚扰，不逛一逛就太可惜了。幻影奈那的实力并不强，只要逐个击破即可，属于最终战前的开胃小菜。与奈那本体的战斗无需真的开打，看完过场之后才是本关正真的开始。三头龙的实力很强，建议让修和基普拉露王顶在前面，修的特技对于三头龙有特效。

最终章 キューブの深渊

提示 三头龙本身虽然强大，但最麻烦的还是它会一直不停地逃跑。有时它还会进入一些特殊地形，将众人隔离在外面。此时就需要让队伍中能够进入该地形的角色对其发动影之特技才可将它“打”出来。另外，杂兵的数量很多，而且它们都会使用强力的影之特技，所以回复药是必不可少的。将三头龙消灭后直接包抄上方的思考机关，在提示出现前无法对它造成伤害。最后与奈那的战斗需要按照提示进行。首先削弱三头龙的HP，待奈那下令后让一名同伴靠近三头龙使用影之特技封住它的行动，最后再让主角使用影之特技就能彻底消灭三头龙，当然，也牺牲了奈那。

キューブの深渊	
胜利条件	(1)打倒三头龙 (2)打倒思考机关 (3)打倒奈那
失败条件	我方全灭
宝箱	无

由于有思考机关的存在，三头龙会不断地复活。就当众人实在没有办法之时，奈那抱着日美子出现在三头龙的后面，他认为所有事情的起因都是缘于自己，三头龙的出现也是因为自己，所以他打算牺牲自己的生命来结束这一切。当修使用蓝龙给予奈那最后一击后，奈那带着日美子，带着对她的爱，带着对修和同伴们的感谢，离开了这个世界。

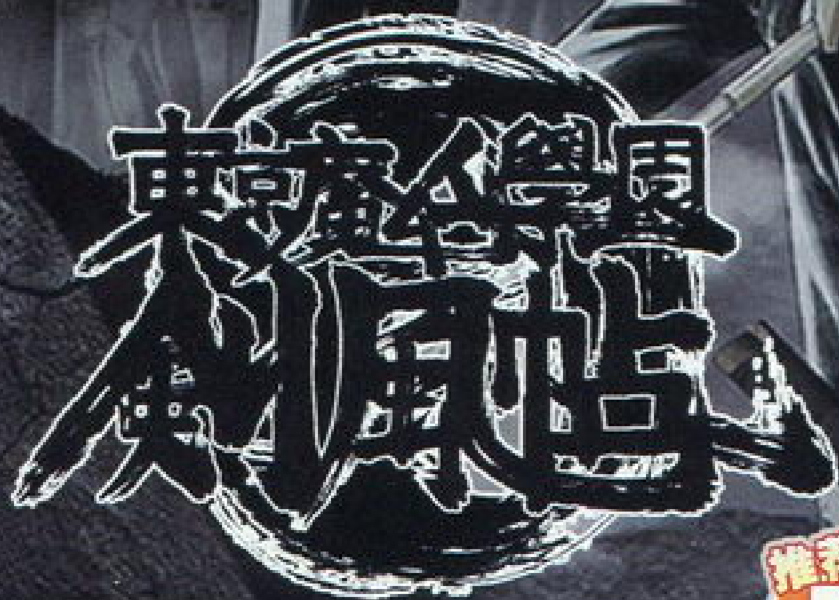
一周后，感觉到立方体世界又有动静的佐拉一行人再次赶往那里，发现思考机关再次被启动，原来是奈那留给大家他和日美子最美好的回忆。



玩后感 RTS这个类型在NDS上已经被试验多次了，从《圣剑传说 玛娜英雄》到《最终幻想XII 亡灵之翼》再到《蓝龙》。虽然日本厂商很想将它们的创意发挥出来，并融入它们所擅长的RPG要素，但现在依然毫无起色。可能是暴雪的影响过于深厚，在我们眼中，速度感、操作性以及AI设定，就应该是RTS最重要的东西。可惜的是，在《蓝龙 PLUS》里，它们一个都没有过关。所以，我们只好失望再失望，闭上眼睛，等待着下一次，哪一位英雄能够再来挑战。

文 洋葱　美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH





东京魔人学园剑风帖				
东京魔人学园剑风帖				
NDS	MMV	S·RPG	2008年8月21日	日版
	1人	2Gb	5229日元	无对应周边

作为系列十周年纪念作品的本作移植自PS平台上推出的系列第一作，这次的移植版很有诚意，不但有大量画面进行了重新绘制，人物的动作变得更加自然，战斗操作部分也有了一些变化。接下来，让我们来看看这部具有纪念意义的作品在NDS上有着怎样的表现吧。

系统解析

感情输入系统

游戏分为AVG部分和SLG战斗部分，而感情输入系统则是AVG部分的一大特色。在游戏中玩家时常要选择以何种反应去面对他人，能够选择的反应一共有九种，分别是爱情、友好、欢喜、同意、烦恼、悲伤、愤怒、冷漠以及无视，当出现前八种选项时，玩家什么都不选等待几秒，主人公的反应便会自动变成无视。玩家的选择将会影响其他角色的好感度，好感度的作用有很多，如女性角色的好感度高时，她会直呼主角姓后面的名字，在圣诞节那天也只有好感度达到一定要求，女孩子才会愿意和主角约会。

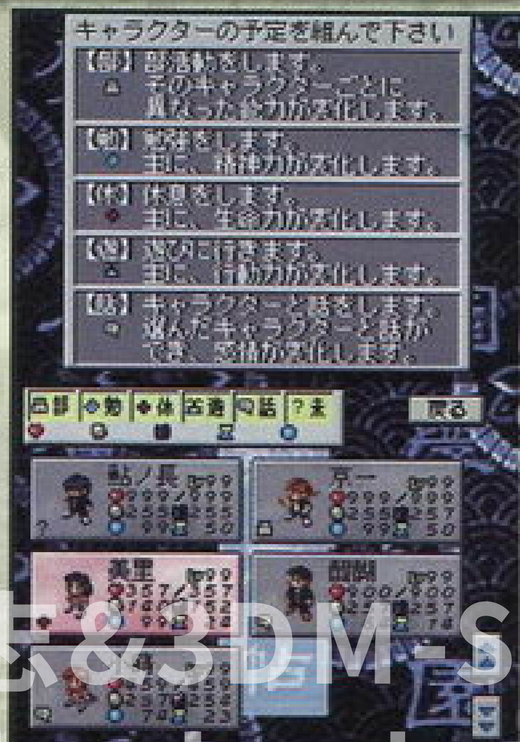


日程表

每一话开始前玩家需要为主人公以外的角色安排接下来的行程。能够安排的活动一共有以下五种：

部 参加社团活动，角色参加活动后增长的能力根据他们自身的特性而定。

勉 认真学习，会使角色的精神力产生变化。



休 休息，会使角色的生命力产生变化。

游 玩耍，会使角色的行动力产生变化。

话 让主人公与该角色进行对话，对方的好感度会产生变化。

寄り道



在进入下一话之前，玩家会发现记录选项上面有一个“寄り道”，选择该选项后会出现三个地点让玩家挑选，分别是真神学园新闻部、如月骨董品店以及真神学园旧校舍。在新闻部，玩家可以自由翻阅在游戏中获得的报纸，报纸上记载了大量神秘事件的报道，还有各种可爱的小漫画。通过这些报道和漫画，玩家可以进一步了解身边的同伴；而在如月骨董品店不但可以购买各种战斗中必备的药品，还能买到角色的强力装备；最后一项则是让主人公等人进入学园的旧校舍，挑战地下迷宫。

行动力



战斗中轮到我方行动时，选中某个角色后下屏正下方会显示该角色剩余的行动力，在游戏中无论是移动、进攻、使用道具还是转方向都将消耗一定的行动力。攻击技能所要消耗的行动力是根据招式而定的，使用道具的话每次固定消费5点行动力，至于移动，则会根据战场地形而产生变化。总之行动力越多，玩家可以采取的战略也将更加丰富。

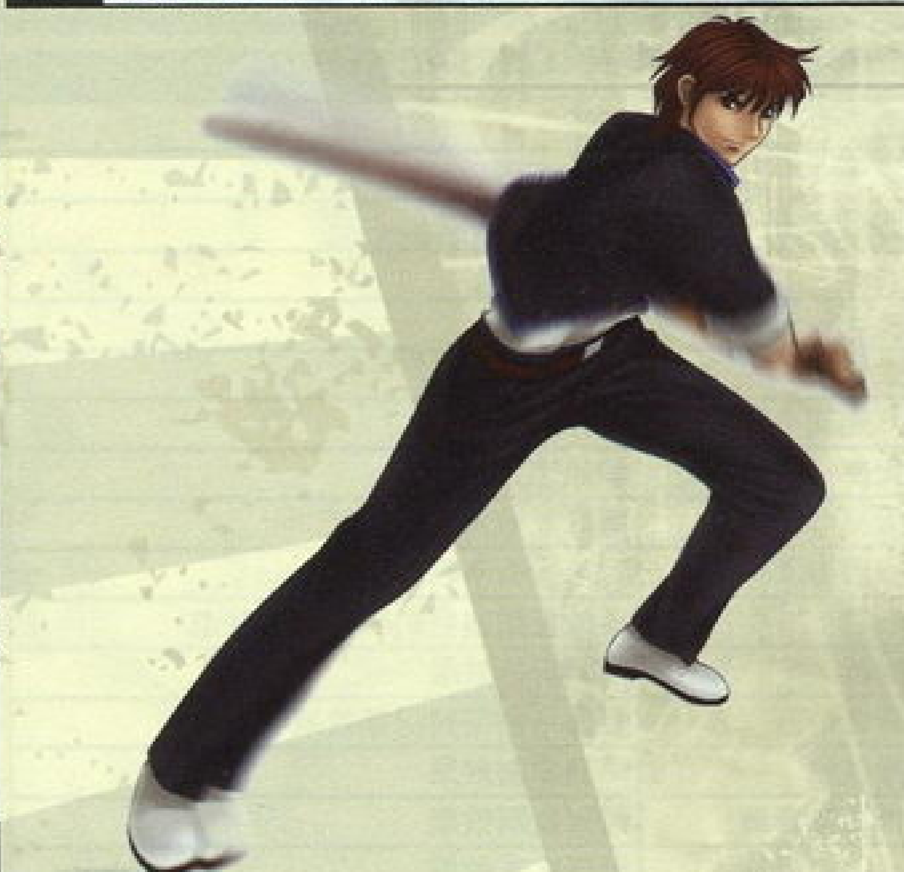
提升行动力的方法有很多，如使用增加行动力最大值的药水，或是在安排日程表时多选择玩耍。

各种状态



游戏中若能够好好利用附带异常状态的攻击，整场战斗将会轻松很多，而敌人的异常状态攻击也是非常可怕的，一旦中招随时都有可能全军覆没。

毒	每回合生命力减少10点左右
麻痹	数回合不能行动
睡眠	无法行动，不过一旦被攻击就会马上清醒过来
混乱	随机自动移动，且不会去攻击敌人
魅了	往施法者的方向移动
黑暗	命中率减半
石化	数回合不能行动
诅咒	被变成其他生物，可以进行移动或使用道具，但技能无法使用



道具一栏

回复道具

名称	效果	名称	效果
绵饴	回复HP20点	地息丹	回复HP80点
ポップコーン	回复HP20点	和风ピザ	回复HP80点
ハンバーガー	回复HP20点	コンビニ弁当	回复HP80点
ポテトチップス	回复HP25点	生八つ桥	回复HP120点
あんパン	回复HP25点	太清神丹	HP全回复
照烧きバーガー	回复HP30点	七草粥	HP全回复
チーズピザ	回复HP30点	妖精の鳞粉	复数角色HP完全回复
りんご饴	回复HP30点	みかんジュース	回复行动力10点
牛黄丹	回复HP30点	荣养ドリンク	回复行动力10点
カレーまん	回复HP30点	バブルガム	回复行动力10点
知能パン	回复HP35点	りんごジュース	回复行动力12点
シーフードピザ	回复HP40点	ぶどうジュース	回复行动力14点
イチゴショート	回复HP40点	野菜ジュース	回复行动力16点
クリームパン	回复HP40点	荣养ドリンクG	回复行动力20点
やきそばパン	回复HP40点	屠苏	回复行动力30点
王家の茶碗蒸し	回复HP50点	月草	复数角色行动力完全回复

能力值强化道具

名称	效果
舞子のドリンク	行动力最大值+2
小蒔のガム	行动力最大值+3
地鸡まん	HP最大值+2
たい焼き	HP最大值+10
手作り弁当	HP最大值+20
惠比须の灵水	等级+1
寿老人の灵水	精神力最大值+1
大黑天の灵水	耐久力最大值+1
毘沙门天の灵水	力量最大值+1
福禄寿の灵水	生命力最大值+5
弁财天の灵水	行动力最大值+1
布袋の灵水	随机某一能力最大值+1
毘沙门天の神水	力量最大值+5
福禄寿の神水	生命力最大值+10
弁财天の神水	行动力最大值+5
布袋の神水	随机某一能力最大值+3
惠比须の神水	等级+2
寿老人の神水	精神力最大值+5
大黑天の神水	耐久力最大值+5

解药、增强药

名称	效果
麝香丸	解毒
犀角丸	治疗麻痹
灌顶の水	治疗石化
磐木	治疗睡眠
ピコ2ハンマー	治疗混乱
太极图	治疗魅了
八咫鸦の羽	治疗黑暗
大麻	解除诅咒
里见の笛	解除复数角色的诅咒
少彦の酒	解除所有不利状态
法螺	解除复数角色的所有不利状态
蟠桃	得到祝福效果
贤者の石	复数角色得到祝福效果
般若汤	得到罗刹效果
神便鬼毒酒	得到金刚效果
人鱼の膏油	得到孔雀效果

攻击道具

名称	效果
麻沸散	使对手麻痹，同时造成10点HP伤害
幌金绳	使复数的对手麻痹，同时造成30点HP伤害
白面猿猴	使对手陷入魅了状态，同时造成10点HP伤害
枯野の琴	使复数的对手陷入魅了状态，同时造成30点HP伤害
殺生石	使对手中毒，同时造成10点HP伤害
蜈蜂袋	使复数的对手中毒，同时造成30点HP伤害
荣光の手	使对手沉睡，同时造成10点HP伤害
蝉丸の琵琶	使复数的对手沉睡，同时造成30点HP伤害
太阳針	使对手陷入黑暗，同时造成10点HP伤害
定海珠	使复数的对手陷入黑暗，同时造成30点HP伤害
玉手箱	使对手陷入被诅咒状态，同时造成10点HP伤害
青叶の笛	使复数的对手陷入被诅咒状态，同时造成30点HP伤害
七宝金莲	使对手石化，同时造成10点HP伤害
混元伞	使复数的对手陷入混乱，同时造成30点HP伤害
金砖	减少复数敌人100点HP
火神之玉	以火属性攻击减少敌人100点HP
火之迦具土之玉	以火属性攻击减少复数敌人50点HP
水神之玉	以水属性攻击减少敌人100点HP
暗淤加美之玉	以水属性攻击减少复数敌人50点HP
荒神之玉	减少敌人100点HP
须佐之男之玉	减少复数敌人50点HP
星神之玉	以冰属性攻击减少敌人100点HP
天津瓮星之玉	以冰属性攻击减少复数敌人50点HP
雷神之玉	以雷属性攻击减少敌人100点HP
建御雷之玉	以雷属性攻击减少复数敌人50点HP
天津神之玉	以光属性攻击减少敌人100点HP
天照之玉	以光属性攻击减少复数敌人50点HP
黄泉神之玉	以暗属性攻击减少敌人100点HP
月读之玉	以暗属性攻击减少复数敌人50点HP
三柱神之玉	以气攻击减少敌人100点HP
神产巢日之玉	以气攻击减少复数敌人50点HP

流程攻略

序

1997年

日本东京

一群相貌凶恶的不良少年正欲对一名身穿制服的学生动手，不过被包围的人丝毫没有露出一丝恐惧，反倒吐出一堆意义不明的句子。“你们……配吗？”话音刚落，血花四溅，几名不良少年瞬间倒在了血泊之中。

第一话 转校生



1998年，东京。绯勇龙麻（主人公姓名可更改）转入了坐落在新宿、拥有悠久历史的真神学园。在这里，他认识了许多朋友，活泼可爱的弓道部主将樱井小莳、热情大方的剑道部主将蓬莱寺京一以及温柔美丽的委员长美里葵。大家都对身为转学生的绯勇充满了好奇心，就连被称为学园“圣女”的美里也不例外。看见绯勇吸引了美里的注意力，班上的不良学生佐久间显得十分不满，因此佐久间决定给绯勇一点教训。

放学后，绯勇被佐久间强行带到了体育馆后面，正当他们打算动手的瞬间，剑道部主将蓬莱寺京一突然出现并协助绯勇击败佐久间。被打败的佐久间还不死心，正当他爬起来准备继续闹事时，美里带着摔跤部部长醍醐雄矢赶到了现场，见情况不对的佐久间只得与几个手下灰溜溜地走人。



战斗1

胜利条件： 打倒佐久间

要点提示： 第一战纯粹是让玩家练习操作的，敌人虽有五人但都不堪一击，面对四个杂兵两位主角基本是一招解决一个。只要不靠近佐久间他是不会主动进攻的，因此前两回合先将杂兵解决，接着围攻佐久间便可轻松获胜。

第二话 怪异

看了绯勇和佐久间的战斗后，醍醐一直对绯勇那奇妙的招式感到好奇，因此他向绯勇提出过招请求，结果败在了绯勇的手下。放学后绯勇和蓬莱寺、樱井以及醍醐一起在街边吃东西，这时新闻部的杏子气喘吁吁地跑来说和自己一起进旧校舍取材的美里不见了。赶到旧校



舍的众人很快就找到了美里，并在教室内发现了大量凶暴的巨型蝙蝠。花费了九牛二虎之力终于成功把巨型蝙蝠消灭，可就在大伙安下心来的瞬间，每个人的身上都出现了神秘的蓝光……

战斗1

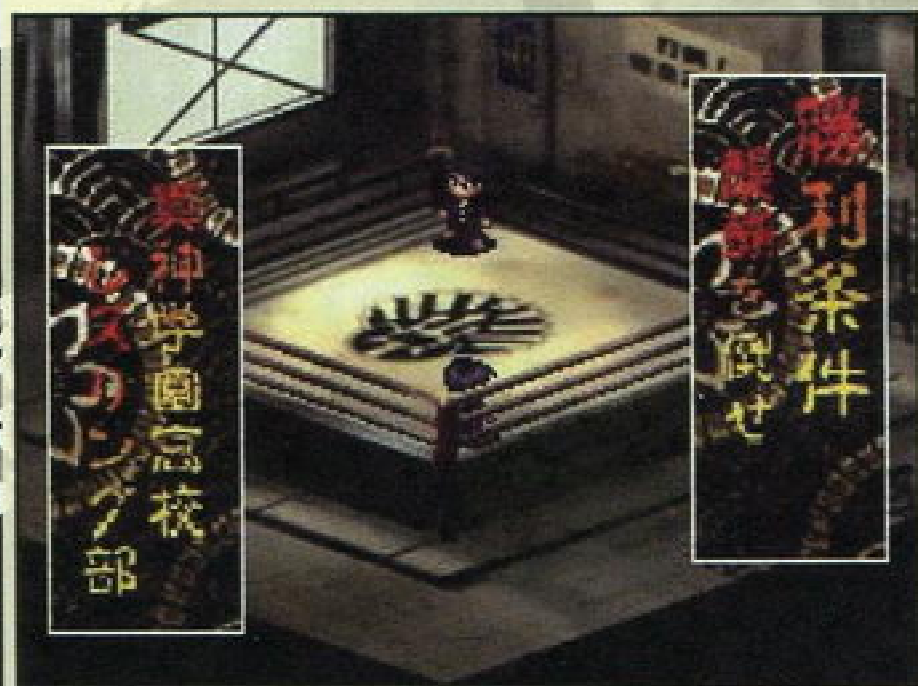
胜利条件： 打倒醍醐雄矢

要点提示： 醍醐雄矢的攻击力非常高，若主人公从背后遭其攻击很容易被秒杀。幸好他每回合只会进行一次攻击，遭到攻击后马上使用回复技能，并利用回复行动力的道具向醍醐雄矢进行反击。

战斗2

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 蝙蝠的血不是很厚，使用技能的话基本上是一招解决一只。不过蝙蝠的攻击距离远，且攻击带有混乱效果，不小心被围攻的话还是非常危险的，建议大家集体冲上去一口气将他们消灭，第二回合以回复技能为主的美里会加入战斗。



第三话 妖刀

自从经历了旧校舍的蝙蝠袭击事件后，醍醐等人意识到了自己拥有异于常人的特殊能力，不过现在的他们并不知道力量究竟是从何而来。这一天大家为了替绯勇举办欢迎会，



一起来到新宿中央公园赏花，可突如其来的一声悲鸣打断了愉快的宴会。公园内出现了一位手持日本刀的杀人狂，而他手上所拿的，竟是传说中被诅咒的妖刀“村正”。面对失去了理性的男人，众人只能选择迎战。

战斗1

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 杂兵数量很多，攻击力也不低，战斗的同时也要保护好主要回复人员。手持村正的男人攻击力很高，侧面袭来的话几乎可以秒杀我方高HP的角色，在他靠近之前尽可能地将周围的杂兵消灭，之后对其进行围攻。

第四话 鸦



持刀杀人事件才结束没多久，绯勇又听到了奇怪的传闻——乌鸦杀人。近日在涉谷的空中时常有成群的乌鸦在徘徊着，紧接着又发生了多起神秘的杀人事件。为了查明事件的真相，绯勇与蓬莱寺等人来到了涉谷，在这里他们遇到了能够操纵乌鸦的神秘男子唐栖以及一名叫做雨纹的少年。原来这两个人也和绯勇他们一样拥有异于常人的力量，而唐栖就是这一连串乌鸦杀人事件的主谋。在劝说无望的情况下，大伙只好和唐栖一决胜负，通过交谈后，另一位拥有特殊能力的少年雨纹决定要协助绯勇，阻止唐栖胡乱使用能力。

战斗1

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 基本上没有什么难度的一战，乌鸦的数量虽然不少，但攻击力极弱，只要让血厚的两名角色冲在最前方便可。

战斗2

胜利条件： 消灭唐栖

要点提示： 场地比较狭窄，建议兵分两路一队从左上角走另一队走左下角，尽量别被途中的乌鸦攻击到，因为它们的攻击有很高几率会使我方角色陷入“黑暗”状态。乌鸦男唐栖的HP不高，但他能够远距离进攻且很会逃跑，另外他的攻击同时还具有“黑暗”和“魅了”效果，千万别和他打拉锯战，找到机会就让同伴将他团团围住。



第五话 梦妖

继乌鸦杀人事件之后，最近在墨田区又发生了离奇死亡事件，据说死亡的人都是在做梦时去世的。美里最近总是会做一个奇怪的梦，在梦中她听到一名陌生男子正在呼唤自己。也许是因为这个梦，美里的身体状况变得很差，终于在某次大家聚在一起聊天时昏了过去。之后经调查众人发现这是一位名叫嵯峨野、拥有操控梦境力量的少年搞的鬼，为了唤醒陷入沉睡的美里，不收拾掉嵯峨野是不行了。



战斗

胜利条件：消灭嵯峨野

要点提示：本战地图很大，敌人数量也不少，如果对自己的实力有信心大可以直接冲到最顶端消灭嵯峨野。途中的死神攻击距离虽远，但威力不足为惧。嵯峨野的攻击不但范围超大，还附带有麻痹效果，必须速战速决。

第六话 友



这一天，醍醐和蓬莱寺在归途中发现了一个手臂变成石头的男子。从男子支离破碎的语言中，醍醐听到了铠扇寺高中的名字。为了确认这是不是异能者所为，醍醐叫上了绯勇等人来到了铠扇寺高中。来到铠扇寺高中后这里的空手道部部长紫暮告诉众人，这一切的主谋是醍醐曾经的好友，一位叫做凶津的人所为。经过一番搜寻，醍醐终于找到了凶津。原来凶津也得到了特殊能力，而他的能力是将人石化。最终，凶津败在了醍醐他们的手下，在警察赶到之前凶津告诉绯勇，再过不久这个城市就要被异能者以及“鬼道众”们所统治……

战斗1

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：由于场地很小、敌方角色HP又不多，建议第一回合主角一行稍向后退，让对手聚集过来，接着使用圆空破这类集体攻击技能便可将他们一举消灭。当杂鱼消灭得差不多时敌方BOSS便会主动进攻过来，他的攻击虽然很强不过自身HP很低，围攻的话可轻易将其解决。

战斗2

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：和上一仗相比敌人并没强多少，BOSS的实力也很普通，一路杀上去就可以了。上方的敌人比较多，注意别让主人公单独闯入敌阵，一旦被包围还是有些危险的，尽量采取集体行动。

第七话 恋呗



某天放学后主人公绯勇在校门口见到了一位面孔熟悉的少女，仔细一看发现对方是曾经被自己从混混手中救出来的一名女学生——纱夜。经过交谈，绯勇发现纱夜似乎有难言之隐。之后没过多久，绯勇收到了一封神秘来信，来信人表示纱夜正在自己的手里，若想保住纱夜的命绯勇必须只身前往指定地点。到了目的地绯勇才发现，这一切都是纱夜的哥哥搞的鬼，为了进行非人道的生化试验，纱夜的哥哥打算利用拥有特殊能力的绯勇作为实验材料，因此以纱夜为诱把绯勇骗来。没过多久蓬莱寺、醍醐等人赶到实验室救出了绯勇，并好好惩罚了纱夜的哥哥。战斗刚结束，一位戴着面具、自称是鬼道众一员的人突然出现，他表示东京很快就会变成鬼道众的东西……



战斗1

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：参战人员只有主人公一人，因此要格外注意HP。第一回合不需要冲上前去，建议先向左后方移动一些，让杂兵们冲上来聚集在一起，接着利用圆空破一次便可消灭三只左右。接下来也不用主动冲上去，一直在原地等待敌人攻过来便可。

战斗2

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：丧尸们的攻击范围不小，注意别被它们从背后偷袭，另外还要小心的就是它们的石化攻击。从正面突破比较危险，安全起见的话可以先从左右两侧进攻。

第八话 邪神街



好不容易熬到暑假，蓬莱寺向绯勇提议去泳池好好玩一玩。到了出去玩的那天，一伙人在途中遇到了一个言行古怪的男人——水岐。之后绯勇无意中发现水岐也并非常人，他正企图打开通往异界的黄泉之门，以此让远古邪神复活。既然知道了水岐的野心，绯勇当然不会置之不理，他与蓬莱寺等人一起来到地下神殿打算阻止水岐。结果他们又发现水岐之所以会这么做，是因为鬼道众之一的"水角"在暗地里操纵他，于是绯勇毫不犹豫地向水角举起了武器。被打败之后，水角的尸体变成了一颗雕刻着神龙图案的蓝色宝珠，虽然不知道这是什么，大伙还是决定先将宝珠带回去再说。

战斗1

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：杂兵的移动范围很大，且攻击附带毒效果，开局最好先后撤让敌兵集中在一起。此战推荐让拥有大范围攻击技能的雨纹上场，而主人公最好也能在此之前学会范围攻击"巫炎"，这样整场战斗就会轻松很多。

战斗2

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：最前排的杂兵很弱，大家分头行动两回合之内便能解决。若不靠近，后方的敌兵是不会主动攻过来的，玩家需要慢慢向前移动将他们诱过来。BOSS攻击范围极远，他可以隔着地上的坑直接攻击到前方六格内的敌人。

第九话 鬼道

绯勇和同伴们原以为在暑假中可以好好休息休息，可就在这时江户川又发生了新的事件——出现了大量无头尸。为了调查此事，一行人前往江户川。在江户川绯勇等人发现，这里竟然也有黄泉之门，而这一连串凶杀案的犯人正是鬼道众之一的风角，风角之所以要搜集大量人头，是为了打开鬼门。当然，绯勇是不会允许他这么做的，最后死在众人手下的风角也和之前的水角一样，变成了一颗宝珠。

战斗1

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：建议第一回合集体原地不动，敌人很有可能会站成一排，接着用巫炎这类范围攻击便可消减敌方一半兵力。之后可以继续留在原地，等待剩下的敌人自己送上门来。

战斗2

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：这里的敌人似乎都喜欢"排排站"，对于我方来说是再好不过了。第一回合原地不动，敌人下一回合很有可能会分别集中到左下和右下，两边各安排一名拥有强力集体攻击技能的角色便可，这样一来就只剩下两个BOSS了。BOSS附近的地形对我方不利，建议向前移动一点将其诱到下方。另外要注意身上长着几张嘴的BOSS的攻击带有混乱效果。

第十话 变生(前篇)



为了给参加射箭比赛的樱井打气，大伙一起来到了道场，在这里绯勇认识了织部雪乃和雏乃这对双胞胎姐妹。第二天，为了了解之前发生在东京的异变，绯勇等人前去拜访醍醐的师傅龙山。从龙山处绯勇得知，鬼道众的目的很有可能是毁灭整个东京，而鬼道众死后所变成的宝珠，估计是天海大师当年为保护江户所用的宝珠，在这个宝珠内封印着五只鬼。另一方面，被绯勇等人教训过的佐久间由于不知悔改，被鬼道众乘虚而入。从鬼道众之一的炎角那得到力量后，佐久间找上了醍醐，在战斗的过程中，醍醐脑海中出现了一个陌生的声音，接着隐藏在他体内的强大力量突然暴走。无法控制自己的醍醐最终夺去了佐久间的性命。

战斗1

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 战斗开始后使用四神觉醒·白虎变，醍醐的部分能力会大幅增加，敌人的攻击根本不用放在眼里。

第十一话 变生(后篇)

因暴走而杀掉了佐久间的醍醐从绯勇等人的面前消失。在其他朋友的协助下，大家好不容易查到了醍醐的去向，原来他回到了自己的师傅龙山那里。而就在众人准备去找回醍醐时，鬼道众之一的岩角挡住了众人的去路。另一方，另一名敌人炎角正伺机杀掉醍醐。提前赶到醍醐身边的樱井发现，醍醐的灵魂就像被抽走了一样，无论自己怎么呼唤都无动于衷。在危机关头，樱井向醍醐献出一吻，用自己的爱唤醒了醍醐。醒来后醍醐决定要和软弱的自己诀别，在收拾掉炎角之后他与樱井一同回到绯勇等人的身边，并顺利解决了岩角。

战斗1

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 本关没有任何难度，让醍醐使用四神觉醒·白虎变后一路杀上去吧。

战斗2

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 和上一场战斗一样，要多利用白虎状态的醍醐，再带上一名拥有大范围攻击技能的同伴，不用几个回合便可结束战斗。

第十二话 魔人

某天，美里在校外遭到了一群神秘人的绑架，而当时与美里在一起的教师玛利亚也一同被带走。据调查，抓走美里的是罗泽克罗兹学院的院长吉尔，吉尔为了实现自己的野心，一直在利用小孩子进行人体实验，他的目的是制造出拥有特异能力的强力士兵。如今的他被美里隐藏在体内的强大力量吸引，并打算将其投入到实验中去。了解了情况的绯勇等人偷偷潜入了罗泽克罗兹学院，在这个营救过程中，他们还碰上了鬼道众最后一位鬼——雷角。雷角将院长吉尔变成了怪物，欲让其消灭绯勇他们，可惜最终没能成功，自己却付出了性命。“你是逃不掉的，九角大人他……”临死前，雷角留下了一句耐人寻味的话。



战斗1

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 本战可别指望能在原地等敌人乖

乖送上门了，敌人的攻击范围非常大，且可以隔着障碍物直接对我方进攻，战斗开始后立刻向左侧或右侧移动。要特别小心美里的攻击，虽然威力不大，但有很高几率会使我方角色陷入魅了状态。

战斗2

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 所有敌人的移动范围都很大，但HP不高。第一回合建议全部退到最后方，让敌人集中在一起，便于一次清除。

第十三话 外法都市

九角家的人曾经是德川家的忠臣，后来企图谋反。当时的九角家长男九角鬼修利用了鬼道，让沉睡在地下深处的鬼复活。不过最终九角鬼修还是死在了幕府派来的武士手中，从此以后他的子孙代代都将继承他的怨恨，对幕府，不，应该说是对江户街的怨恨。如今绯勇等人面对的，很可能就是九角家的后裔，对方现在之所以采取这些行动，想必是为了替祖先报仇。为了让这些怪异事件有一个了结，大伙找到了九角家的后裔九角天童。不过对方似乎是个无法沟通的家伙，九角还让已被打倒的水角、火角等人再次复活，而自己也化身为鬼……可九角所做的一切都是徒劳，最终他还是败在了众人的手下，而绯勇他们也暂时回到了和平的生活中。



战斗1

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 进入战斗之前玩家要选择想和谁一起行动，选中的那名角色将成为本战中主人公惟一的同伴。本战刚开始敌人就老老实实地聚成一堆，整体实力不强，直接冲上去使用集体攻击技吧。

战斗2

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 敌人的HP都很厚，且攻击中还附带诅咒、黑暗等异常状态，一旦中了会非常麻烦。九角天童移动速度很快，大概两回合便能达到我方角色身旁，在此之前一定要想办法尽可能清除掉五鬼，否则会异常状态攻击的它们和杀伤力极强的九角天童一起向我方进攻，那可不是闹着玩的。

战斗3

胜利条件： 消灭九角

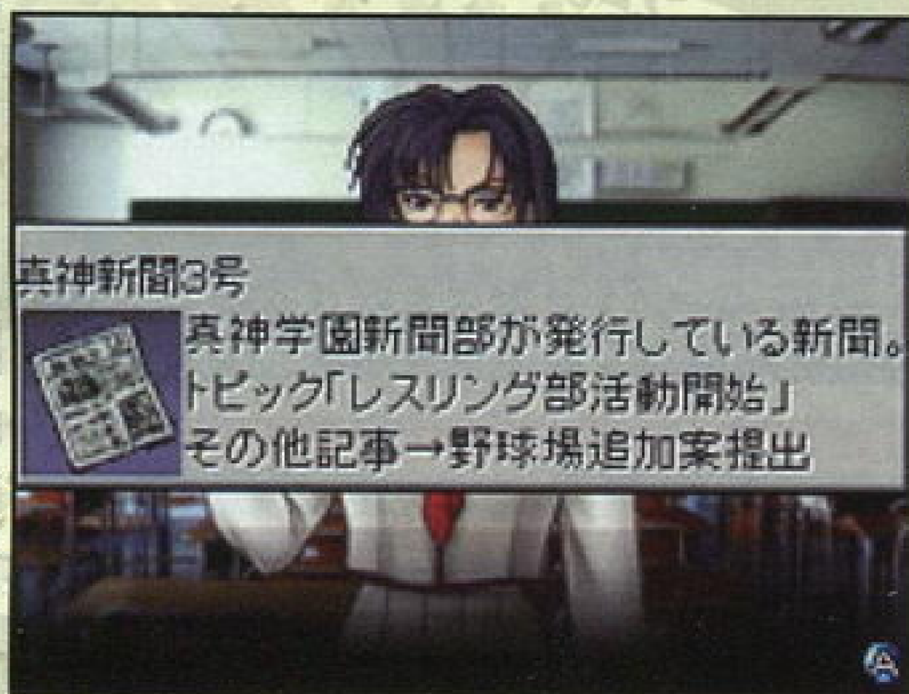
要点提示： 周围邪灵的攻击有很高几率使我方角色陷入诅咒状态，且邪灵数量过多，一定要带上能够解除诅咒的治愈系角色。九角天童的攻击力依旧强大，还附带有混乱效果，要格外注意。



第十四话 京洛奇谈

和鬼道众的战斗结束后，绯勇等人开始享受平静的生活。转眼就到秋天了，绯勇他们即将要参加修学旅行，旅行的目的地是历史气息浓厚的京都。在京都大伙听闻在某座山中有天狗出没，为了确认其真实身分，一行人来到了传闻中的那座山。可是天狗没发现，反倒发现

了装扮天狗的人。原来这块山是私人土地，很快就要被改建为娱乐设置，为了保护自己的山村，这座山里的人假扮成天狗妨碍建筑工程。听了村人的描述，绯勇决定助他们一臂之力，一起对抗施工者。最后在大伙的努力下，这座美丽的山成功被保留了下来。



战斗1

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：敌人的位置非常分散，建议玩家在原地让他们聚集过来。而实力方面，这些小杂鱼实在是不值一提，直接用普通的大范围攻击一网打尽吧。

战斗2

胜利条件：消灭若头

要点提示：敌人和上一场战斗一样弱，可以借此机会让队伍里等级较低的同伴练练级。

第十五话 胎动



进入深秋，新宿花园神社按照往年惯例，举办了秋祭。绯勇等人当然不会错过这样有趣的活动，放学后，蓬莱寺、樱井、美里以及醍醐都陆续赶到神社，大伙疯狂地玩了一晚。在归途中，绯勇等人遇见了两名突然变身成鬼的男子，从他们口中得知醍醐的师傅龙山的处境似乎非常危险。急急忙忙赶到龙山那里，绯勇却见到了一个本不应存在的人——九角天童。经过一番苦战，九角再次死在了绯勇等人的手下，临死前，九角告诉绯勇，真正的战斗现在刚刚开始。

战斗1

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：敌人的防御以及攻击不弱，HP也不低，不过移动范围一般，且攻击技能没有附带什么特别麻烦的特殊效果，可以放心进攻。

战斗2

胜利条件：消灭九角

要点提示：由于没有其他杂兵，和之前与九角战斗的那次相比本战会轻松不少。注意九角的攻击中附带的诅咒效果会让我方角色无法使用技能，而且他远距离的攻击基本是中范围集体攻击，因此别让同伴靠得太近。

第十六话 魔兽行(前篇)



九角临死前所说的话让绯勇一行感到十分不安。某一天，绯勇和蓬莱寺几人在新宿遇到了人气偶像纱也加以及她的同学雾岛。过了几天，绯勇听到了雾岛被人袭击的消息。找到纱也加他们后绯勇才知道，这件事是一位名叫带胁、对纱也加异常执着的男性所为。最让人意

外的是，带胁竟然在绯勇等人面前化身为巨大蛇怪。究竟是什么力量让带胁变身的？众人并不清楚，他们现在只知道一件事，那就是和平的生活暂时结束了。

战斗1

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：一开始我方处于被包围状态，前方敌人较多，建议开局集体后撤，顺便将后方几个敌人干掉。接着前方敌人很大几率会一起集中到中央，这样收拾起来就方便多了。

战斗2

胜利条件：消灭带胁

要点提示：鬼火一定要优先消灭，不但数量多，攻击还附带有诅咒效果。由于鬼火数量过多，注意主要火力角色千万别被包围住，否则即使被诅咒也不方便让别人为其解除。消灭鬼火后BOSS就任你宰割了。



第十七话 魔兽行（后篇）

为了知道带胁变身力量的来源，绯勇等人决定展开调查。调查途中绯勇遇到了经常给自己提供情报的熟人，可没想到对方竟被神秘的力量所操纵，准备袭击自己。战斗结束后朋友取回了原本的意识，绯勇等人经过努力搜索，找到了在暗地里操纵他人的凭依师火怒吕。对于作恶的家伙要毫不留情，这是大伙的宗旨，在众人的协力战斗下，火怒吕很快就败了下来。



战斗1

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：敌方攻击范围、杀伤力以及行动力都处于中等水平，没有特别可怕的技能，开局后让血较厚的角色向前走一些，使分散在地图上的敌人集中到一起。

战斗2

胜利条件：消灭火怒吕

要点提示：若对实力有信心，开局后大可让两名主要火力角色从左右两边冲上去。BOSS的攻击不但强劲，还附带有诅咒、魅了这类麻烦的效果。

第十八话 饿狼

这一天，绯勇答应要帮助朋友藤咲寻找丢失的犬，而蓬莱寺等讲义气的好友也加入了寻找队伍。在搜索的途中，蓬莱寺遇到了一位名为八剑的古怪男子。八剑不但向众人动了手，在袭击失败后还强行带走了藤咲。之后，八剑利用人质将绯勇等人叫了出来，并打算再次对他们动手，可最终还是失败了。原来，八剑之所以对绯勇他们动手，是受到了某人的指使，而任务失败后等待着八剑的，是一条死路。

战斗1

胜利条件：消灭所有敌人

要点提示：敌方数量不少，开局后设法让他们聚在一起。对手基本没有什么特别麻烦的招式，注意回复便可轻松解决。

战斗2

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 开局后我方处于被前后夹击的状态，由于后方空间比较好移动，障碍物也少，建议先清除下方的敌人。BOSS的攻击比较麻烦，同时附带有黑暗、诅咒效果，要么与他保持距离，一旦靠近就要立刻将其解决。否则一旦中了特殊效果随时都有可能Game Over。

第十九话 阴阳师



有一位自称村雨的男子，为了寻找绯勇等人特意来到了新宿。利用拳头打了个简单的招呼后，村雨带领绯勇等人去见了一位同样拥有特异能力的少年——秋月。秋月是为了将发生在东京的怪异事件的真相告诉绯勇，才专程找他来的。原来，在东京内隐藏着两座龙命之塔，有人正企图利用这两座塔增加龙脉的力量，并以此得到掌控一切的力量。而那个人，很有可能就是之前委托八剑等人来袭击绯勇的神秘人物。此时，阴阳师阿师谷出现在绯勇的面前，原来他也是受人委托前来杀害绯勇的。打倒了阿师谷的绯勇为了弄清事情的真相，再次前往醍醐之师龙山的住处。

战斗1

胜利条件： 消灭村雨

要点提示： 建议开局后先消灭后方几名敌人，接着下一回合前方的敌人便会集中到中间，用集体攻击技能一网打尽吧。注意敌人的攻击带有中毒效果，且BOSS的诅咒还会使我方角色无法使用技能。



战斗2

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 我方被敌人团团包围，非常不利，必须在第一回合让大家分散开将敌人逐个消灭。敌人的防御和HP都很高，攻击性能也不差，注意BOSS阿师谷的攻击，不但距离远，还附带混乱、诅咒效果，本战建议带上两名或以上拥有回复技能的角色。



第二十话 龙脉



从龙山处绯勇得知，原来十七年前中国也和现在的东京一样，阴和阳围绕着龙脉的力量，产生过无数斗争。而绯勇之所以一直被恶人视为攻击目标，是因为他的父母曾参与过十七年前的战斗。在龙山的介绍下，绯勇等人

见到了一名叫做道心的老人，从道心那众人进一步了解了关于龙命之塔的事。交谈途中，众人的四周突然冒出了一群恶鬼，费劲九牛二虎之力消灭了恶鬼后，真正的敌人——柳生宗崇出现在绯勇的面前。

战斗1

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 敌人的数量和HP之多注定了这是一场耗时战，补给可别忘了准备。比较安全的办法是集体先清除左下或右下的敌人，若对自己的实力有信心，还可以让有范围攻击技的厚血角色装上防止所有异常状态的装备“ファティマの手”，站在道路中央吸引火力。

战斗2

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 本战地形和上一战相同，不过敌人的实力强了不少。建议开局后先让美里替大家增加防御能力，由于敌人移动距离一般，第一回合我方可以全部聚集到中间将它们诱过来且不容易被攻击到，注意让回复型角色站在不易被攻击的位置，接下来只要注意回复基本上就没什么问题了。

第二十一话 封土



以东京龙脉为目标的柳生宗崇终于现身，他出现的同时还使绯勇受了重伤。经过一段时间的休养，绯勇平安出院，而一年一度的圣诞节也将要来临。在圣诞节当天，绯勇从几名小混混手中救下了一位少女，少女名叫六道，似乎也是一位异能者。过了一段时间，柳生的魔掌再次伸向绯勇他们，在柳生的操纵下，少女六道利用自己的力量制造了妖闭空间，打算让这里成为绯勇等人的葬身之地。绯勇等人为了唤醒六道，选择了战斗。

战斗1

胜利条件： 消灭所有敌人

要点提示： 毫无难度的一战，开局后玩家虽然处于完全被包围状态，但这群混混的HP都非常低，直接冲上去杀便可。

战斗2

胜利条件： 消灭六道

要点提示： 开局后别盲目地让角色单独行动，死神的攻击力很高，同时带有中毒效果，必须提前准备好解毒药或带上拥有解除异常状态技能的角色。BOSS的体力很高，加上地形问题，本仗不建议玩家直接冲到BOSS所在处，很容易在最后被敌人包围，还是老老实实将一路上的敌人消灭较好。

第二十二话 魔人学园



就在世人准备迎接新的一年的到来时，柳生宗崇得到了启动两座龙命之塔所需要的关键道具。眼看柳生的野心即将实现，绯勇等人决定与其决一死战。可就在决战前，一位意想不到的人挡住了绯勇前进的道路，那就是绯勇的老师玛利亚。不过即使对方是自己所熟悉的老师，为了阻止柳生，为了保护这个东京，绯勇还是向她举起了武器。战斗结束后，柳生唤出了传说中的两座龙命之塔，最终的决战即将来临……

战斗1

胜利条件： 消灭玛利亚

要点提示： 蝙蝠的吸血攻击会为它自己回复HP，且回复量不小，若要消灭某只蝙蝠的话尽可能在一回合内解决。BOSS的攻击范围有远有近，且威力不俗，建议在BOSS靠近前设法将蝙蝠全部解决，否则非常危险。

第二十三话 咆哮



众人很快就找到了柳生，经过战斗后柳生发现，绯勇等人原来是龙脉的守护者，他们聚集在一起、遇上种种怪异事件都是命中注定。不过柳生还是笑着告诉绯勇，即使知道了这些也无法挽回什么，因为黄龙即将觉醒。可绯勇等人哪会听他的话，众人拼上了自己的性命毁灭了黄龙四周的宝珠，龙命之塔也因此毁灭。

这一次，战斗真的结束了，绯勇等人成功保护了东京，保护了重要的人。经历了这些事后，众人守护东京的意志更加坚定。今后无论再出现什么样的敌人，他们都会毫不犹豫地选择战斗……



战斗1

胜利条件：消灭柳生

要点提示：本战杂兵HP的厚度几乎赶上之前出现过的BOSS，且攻击力可以用可怕来形容，幸好他们的攻击方式比较单一，也无法进行远距离攻击。开局后尽可能消灭站在面前的几名敌人，并且多派拥有辅助技能的角色为同伴增加防御力。BOSS每回合都会回复200多HP，一定要集中火力对付他，因此最好先将周围的杂兵全部清除。

战斗2

胜利条件：消灭涡王须

要点提示：杂兵和上一战一样难缠，更可怕的是它们还会使用中距离集体攻击和远距离带毒攻击，因此不要让我方的角色互相靠得太近。敌人的HP很高，如果有般若汤的话尽量给火力角色使用，效率会提升不少。

战斗3

胜利条件：破坏宝珠

要点提示：注意，宝珠是会对我方角色进行攻击的，且威力不俗。根据颜色可判断宝珠的属性，如红色为炎、蓝色为水。宝珠的攻击还将使我方角色陷入魅了、麻痹等不利状态，开局建议先消灭下方的宝珠，让能够解除异常状态及HP低的角色躲在那儿，接着几名HP较高的角色站在中间等待左右两侧的敌人送上门。

完结之后

好了，游戏的主线剧情到这里就结束了，记录后选择继续游戏，玩家会看到三个外传故事。前两个分别是从蓬莱寺和绯勇的老师犬神的视角描述的小故事，而最后一个说的则是众人毕业典礼那一天发生的事。三章外传基本以剧情为主，当中只有两场完全没有难度的战斗，这里就不再多说，让各位玩家自己去享受剧情吧。



游戏的难度不高，到了中后期给男主人公戴上防御异常状态的装备，再把等级提高一点几乎就可靠他一人打通游戏。本作的剧情只能算是马马虎虎，许多情节的安排在现在看来过于老套，没有什么特别吸引人的地方。总之，只推荐给系列FANS以及对此类型游戏特别有爱的玩家。

文 盲先知&胧月 美编 紫枫

你够胆来战吗！

最近经常听到有人抱怨：这游戏怎么这么难？不是厂商故意玩我的吧？毕竟玩家年年都玩游戏，所以大家的游戏水平自然是节节上升，新出的游戏肯定会觉得有点简单。不过游戏厂商对这一点也是心知肚明，怎么办？那自然是提高游戏难度。但这样一来难免会有点失衡的可能，所以“游戏难”的抱怨就不断出现了。下面就让我们研究一下游戏难度高是怎么回事，看看游戏到底有多难。

你和游戏谁玩谁？

谈谈游戏的高难度

敌人太强？

把敌人加强，这是增加难度最简单也是最有效的方法。加强敌人也有不同的做法：或是增强其数值，或是提高其AI，或是为其加入新的行动模式，要么干脆就把敌人的数量增加个两三倍，看玩家喊不喊难。动作游戏里可以加快敌人的速度，打乱了玩家现有的节奏就能让玩家叫苦不迭。战棋游戏就提高敌人的HP和攻防，越多越好。格斗游戏把敌人的AI做成“神之反应”，最好是玩家的脚刚一离地它立刻能用出对空技，玩家多少次上下段变化的攻击它都能完美防御的那种，让玩家攻也不是守也不是。不过敌人越强，可能就越能激发玩家战胜它的欲望，只要玩家肯苦练技术，没什么敌人是克服不了的。

案例1 《火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑》

“《火焰之纹章》系列”一直以高难度闻名，这个难度有很大一部分来自系列的一个要素：“战败的角色永久死亡”。无论是手下爱将还是冷板凳角色，死一个的话玩家总会觉得不爽。不过在NDS上的这款新作却打破了以往强加给玩家的完美主义光环：想进外传？先把人死干净再说。这样一来玩家倒是没了怕死人的顾虑，游戏的难度无形中就降低了不少。还想要难度怎么办？强化敌人就够了。

这里有Normal难度和H5难度下第一关玩家部队旁边一个盗贼的数据。比较一下发现





▲左边是N难度下的盗贼，右边是H5难度下的。



◀敌人的杂兵都有不输我方的数值，还手持能两次攻击的勇者武器，被他打到一定很疼。



▲最终BOSS30的速度可以轻易追击我方大部分角色，一般人轻易近不了他的身啊。

这家伙的HP是原本的157%，其他人要用3～4次攻击才能把他干掉。他的力和速是原来的200%，武器剑的熟练度也由E上升到了A，足足多了6点伤害，还能追击我方除女主角外的其他所有人，而且两下就能打掉十几点HP。就算用枪克制住他也要掉不少血。这么麻烦的敌人，只不过是初期一个小小的盗贼而已，后面大票敌人拥来的时候要怎么对付才好啊。游戏前10多关基本都保持着不低的难度，我们的队员基本都只能挨上敌人两下，大多数时间都要在敌人回合靠反击蹭血，然后我方回合用远程武器杀人，接着再给充当盾牌的战士补血以便下回合再战。因为敌人的强大，玩家不得不时刻绷紧神经：在自己回合忘记补血，死；在敌人回合反击出了必杀，被第二个敌人打到，死；敌人的远程打到了我们的僧侣、修女，死……稍稍一个不慎，敌人就会把我们的阵型撕出一个突破口，之后立刻把后方的弱小单位杀个干净，就算不坚持全员生存这也没法打了。好在游戏的设计者还没太为难玩家，我方的主力们一旦把等级练起来，数值就基本可以完全超越敌人，这时游戏的难度就大大下降了。

案例2 《怪物猎人 携带版 2nd G》

如果你是一名新猎人，那你就只能接点简单的下位任务练练手。等水平上去了，装备也好了，村长级的怪物就显得没什么玩头了。玩家都是这样，在克服了一个挑战之后就会渴望下一个挑战，于是厂商不负众望地准备了上位任务让玩家挑战。上位任务里怪物虽然攻击模式和智商与下位区别不大，但是各项能力都比普通难度都高了不少，玩家在数次猫车之后也能顺利地通过。这样就没挑战了？不，还有G级任务等着你。“G”这个字眼在《怪物猎人》里表示的意思一般都是“很好很强大”，像是“烤肉G”的效果就比普通的烤肉好上不少，“大桶爆弹G”的威力也比普通爆弹强大很多，那G级任务“很好很强大”在哪里呢？好的是获得的素材，强大的就是怪物。

还是用比较的方法来说明比较直观：下面的图中，左边是村下位任务中遇到的一只黑狼鸟，HP有2400，再看右边G级任务中的黑狼鸟，HP直线上涨至7220，玩家手中家伙攻击力的提升可赶不上这些怪物们血变厚的程度。不光是HP，怪物的防御力、攻击力和行动模式在G级任务中都有很大的强化。记得第一次和鸟冬去打升G级的紧急任务双眠鸟，我穿了套自认为很得意的上位银火龙装去挑战，结果被怒了的眠鸟一睡一抓立刻去了多半条命，这下让我对G级任务一下有了不小的心理阴影。后来即使装备水平高了，也感觉G级任





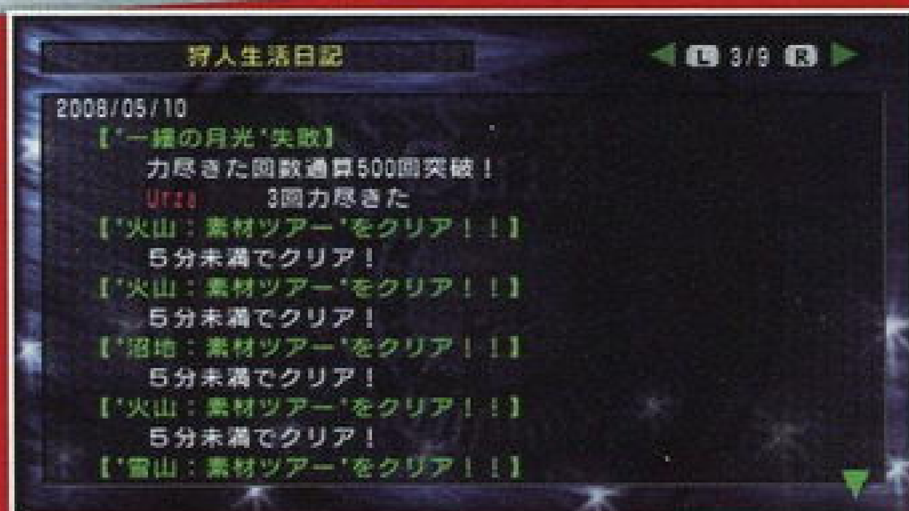
▲左边是村长任务中的黑狼鸟，右边是G级任务中的。



▲想打好这样硬派的游戏，必须要下功夫苦练技术。这样的一点积累是远远不够的。

务里怪物的危险程度远比上位任务高上许多。

觉得G级任务还不够？官方推出的下载任务中的怪物会满足玩家更高层次的要求。自从某次满血被炎王龙的粉尘爆破直接秒了之后我就决定这种下载任务还是不要自己一个人挑战的好。这些下载任务中怪物的血更厚防御更高，这样一来玩家想把怪物干掉就要花更长的时间，而花更多时间的结果就是玩家失误的几率就越高，而怪物新增加的招式与更强的攻击力也让玩家更容易因为小小的失误就坐上猫车。不过再难的怪也不是打不了，叫上二三好友，包里带满闪光陷阱，游戏立刻就变成了A·RPG。你说不想做道具流？苦练出的技术加上不怕猫车的精神也是无敌的！



▲每位猎人都是从一次次猫车中成长起来的……或者说，我的水平实在不济啊。

我们太弱？

可能有些厂商觉得加强敌人没什么技术含量：游戏里的敌人AI总是有限的，再强的敌人也有规律和破绽可寻，要想再增加难度，那还不如直接让玩家所用的主角弱一些。这种提高难度的方法经常让玩家玩得非常窝火：明明一个华丽异常的大招打到敌人，可是伤害值就蹦出个位数，定睛一看原来自己的力量根本不够，这多让人郁闷啊。不过还有更郁闷的，以往“《洛克人ZERO》系列”中有几作的Hard难度设定玩家不能用连续斩或蓄力斩，不管什么样的敌人都得一剑一剑慢慢砍，简直能把人急死。玩家心里一急就难免出错，这就正中了厂商的计，加强游戏难度的目的也就达到了。

案例1 《超级机器人大战A 携带版》

不少玩家喜欢“《机战》系列”都是因为它特有的爽快感和热血氛围，所以近来的《机战》难度一直不怎么高。毕竟参战的人物基本都是各个动画的明星主角，要搞得帅哥美女们不能轻易摆平敌方的怪兽、外星人什么的也太说不过去了。不过在打多了这种“机战无双”式的难度后玩家也自然会要求游戏有点挑战性，所以厂商就推出了《机战AP》这款有点试验性质的作品。



▲李阿宝同学的命中率也不过如此啊。

《AP》的难度比近期的《机战》确实略高了一些，敌人AI的提升是一方面，而最关键的要素则是“命中率”这个要素上的变化。不知是不是为了推行刚引入的“连续目标补正”系统，按照游戏系统公式计算出的我方命中率比系列的其他作品低了许多，这让我们打起来就总有一种十分无力的感觉。要是和那些超级系的怪兽对阵时还好说，这些笨家伙基本躲不开我们的攻击。但如果碰上的敌人是吉翁的人那就头疼了，这帮家伙一般运动性都不低，我方打过去命中率可能连一半都不到，MISS来MISS去简直成了家常便饭。有的玩家不服气：打不中我就读档



▲敌人避开我们的攻击在本作中实在是司空见惯。



呗，反正《机战》可以随时存档。对不起，《AP》里厂商把玩家读盘重试的机会都剥夺了，乱数保存系统让玩家存档再读取的过程变得异常麻烦，这个举动已经不仅是削弱我们游戏里的角色和机体，而是直接削弱了玩家的能力，这样搞下去这游戏能不难么！

《AP》里有另一个对我方限制比较多的地方就是精神。最近的其他作品里我们经常能看到自己手下的机师们有着上百的SP，而且还有SP自动回复的技能，基本不用担心精神会用完。而《AP》里也对这个要素作出了限制，我方机师可以学习的诸多技能里偏偏就没有“SP上限增加”和“SP回复”两项，于是我们在对付那些几乎打不中的杂兵时，还要认真想想这个“必中”是不是留到打BOSS时用比较好。

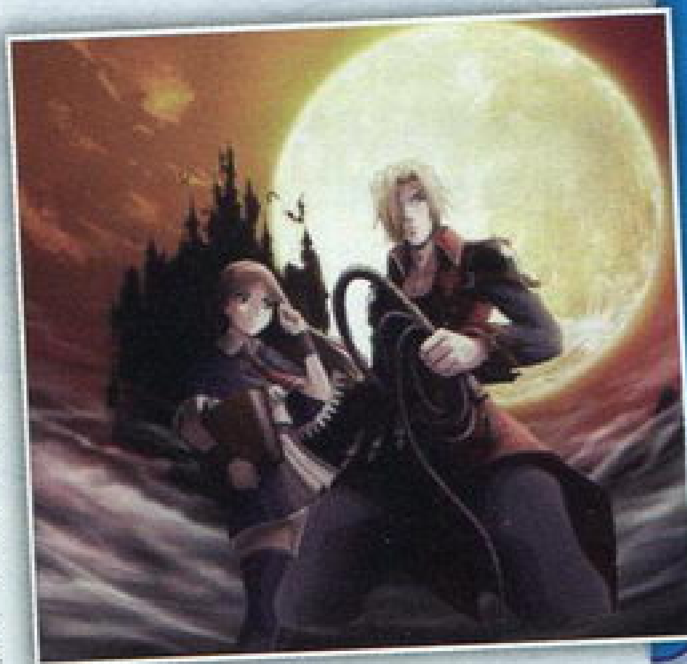
不过话又说回来，本作相对于最近的其他《机战》作品来说，敌人的强度、尤其是敌人的HP都不算高，所以克服游戏难度更多是要靠玩家的战术配合，如用EWAC等能力提高命中率，并不是一味地围住BOSS群殴了，这可能就是厂商想要看到的变化。


▲这最终BOSS的HP在最近的作品中不算高，但打起来就是感觉很费劲。

案例2 《恶魔城 废墟肖像》

如果说上面的《机战AP》还是从侧面和细节之处对玩家手下角色进行削弱的话，那《废墟肖像》里的Hard Lv1模式则是“大张旗鼓”地让主角的能力一落千丈。在这个模式下我们的主角无法升级，除了装备外主角的能力基本就不会有什么提升。更要命的是这个模式下敌人的攻击是会无条件附加100伤害的，也就是说，即使敌人透过玩家的防御只能造成1的伤害，最终伤害数字也会是101，玩家的防御力高也没什么用，只能靠提升HP来减少自己挂掉的机会。可是不能升级的限制让玩家除了那些隐藏的提升HP上限道具以外没法提高HP上限，尤其是在刚开始时那100出头的HP，被强一点的小兵碰一下弄不好就会被秒杀，跟BOSS硬拼时就更不用说了，只要打赢了就说明玩家肯定是无伤通过的。在挑战这个模式的时候如果没有足够的耐心和百折不挠的心理素质，那是肯定玩不下来的。


▲被游戏中第一个出现的僵尸碰一下就这样了，遇到BOSS还不知道要挂多少次呢。



话说回来，Hard Lv1模式毕竟是二周目的事，玩家用一周目打出的好装备好技能可以轻松通过。另外，一件名叫“老式铠甲”的防具也改变了这个模式里玩家经常被秒的情况，这件铠甲穿上之后玩家不管承受什么样的攻击都只会损失上限10%的HP，也就是说要挨上10下才会死，这就大大降低了难

度。尤其是在玩家HP上限不高的时候，普通的小血瓶都可以当成全回复药来吃。所以如果真正想体会难度，还是试试没有装备没有道具的“里希特Hard Lv1”和“斧装甲Hard Lv1”吧，那才是真正的地狱……



▶以斧装甲这可怜的“运动性”能撑到这里已经很不容易了。

谜题太深？

如果说敌强我弱是游戏制作者偷偷让玩家郁闷的话，那一些游戏里的谜题就是明摆着和玩家过不去了。尤其是在各种AVG里，制作人一般都会极尽晦涩之能事，把谜题编得一个比一个隐晦，让玩家看得一点头绪都没有。这些谜题要么是从各种智力游戏演变而来，要么是用很隐蔽的方法给玩家以提示让玩家猜谜，要么就是把一个事件往玩家面前一摆让玩家用逻辑推断。虽然在制作者眼里看来这些谜题可能很简单，但是如果玩家摸不清制作者的思路的话，那就真的是毫无头绪，完全不知所云。而且游戏中的各种谜题还不像是可以慢慢磨的BOSS，答不出就是答不出，凭你再大的力气也打不开被谜题守住的那扇门。相信如果玩过下面这两个游戏的玩家一定会和我深有同感。

案例1 《西格玛倍音》



▲直接交谈获得到的信息准确性较高，但西格玛的话语都从属于复杂的主线，时常会陷入两难的死胡同。

一款推理游戏能有多难？比方说，咱文字AVG玩得少，《雷顿教授》那种难度算高了吧？不过，这两种难法明显不太一样。一个是割裂的迷你解谜，一个是连贯的推理连锁，《西格玛倍音》强求玩家前后联想的东西实在太多，特别是浑浑噩噩通过前面五章，在第五章快进入尾声时才发现编剧的包袱还真掖得不是一般的深，顺应联想到游戏发售前主要制作人说的“即便是不擅长推理的人也能轻松享受本作”，笔者的脑子只在盘旋着“你骗鬼啊”四个字——虽说推理错误也能练着级通关，可这悲哀程度可与“将《樱大战》仅当成战棋游戏来玩”相媲美。



▲一些多余的特写造成了流程上的拖沓，当然这张还算是好的，发动调音查那叫一个痛苦。

从全局而言，《西格玛倍音》的世界观包含了时空倒错和平行世界两个主要因素，只要对这两个与科学、宗教学、哲学均有联系紧密的热门名词稍加用心地利用一下，引发出的时间悖论、薛定谔猫、甚至引申到的量子力学足以叫玩家头大——整理完整个故事后，只庆幸这游戏的厂商是SE不是Atlus。

除了主线剧情纠结人心外，游戏的推理部分与主流的侦探AVG有着明显的差别。这里的难点主要有两个：其一、事件的断续性；其二、事件的倒错性。玩家无法像普通侦探游戏一样，通过主人公的视角连续地、有时间性地调查相关线索，打个相似的比方，就好比把电影胶片剪得七零八碎，随便给你其中的某几段观看，偏偏给你的这几段设置了误导地雷等玩家去踩，想一次性地完美解决所有事件几乎不可能。

由于推理难度和战斗难度互相影响，在推理部分碰壁

的玩家又会迎来强力BOSS的阻击，如果说正篇的BOSS再怎么也难度有限，当绞尽脑汁好不容易心力憔悴地爬进了第死乐章，立马在不熟悉环境的情况下被逢魔的猛击打得几乎告别不了大钟之间。另外还有老冤家业逢魔，如果说在正篇时稍微练练级还能挑战一下自我极限的话，这里业逢魔一连串9的攻击力更令人绝望不已。就算是资深RPG玩家也会觉得回天无力。无怪乎，推理能力薄弱又不看攻略的玩家玩起这个游戏几乎毫无乐趣——被剧情蒙得稀里糊涂，被怪物揍得七荤八素。



▶ 虽说解开谜题只要罗列上对应证据，可每个证据的位置都有着精确的讲究，即使成竹在胸也有可能无法得出完美结论。

案例2 《寂静岭 零》



▲虽然是Q版，但这五个人偶丝毫没有可爱的感觉。

《寂静岭》的世界观一向阴暗晦涩，游戏中的谜题也是如此，相当有这个小镇的特色。这些谜题不仅难度很高，而且有很多都带着比较强的血腥恐怖成分，像是在《寂静岭零》中遇到的第一个大谜题就是要玩家拼出塑料人体模型的内脏。虽然游戏说明了这些道具都是塑料制成，但是玩家在获得道具时不免心里难受一下。在收集这些内脏模型的时候心里也会总惦记着谜题要怎么解，以至于满脑子都是这些东西。尤其最后玩家苦思冥想完成谜题时，模型的眼睛还会突然睁开，绝对能把已经放松了警惕的玩家吓个一跳。

而要说《零》里最内涵的谜题，那莫过于在雪松林疗养院里的“人偶配药”。玩家要给五个形色不一的病人人偶嘴里放上药片。人偶们有的手持尖刀，有的瘦骨嶙峋，药片要怎么放呢？在遇到谜题之前，玩家可以看到五个隔离病房，这五个病房的状况提示了玩家五位病人的病情。不过和平时的头疼脑热不同，这些病人所患上的都是一些心理上的疾病，说是心理变态也不为过。玩家在这里要是以正常的思维来考虑这个谜题，那就很难得出结论。那这个谜题的答案究竟是什么呢？

第一个人偶表情暴戾，而且剽悍地拿着双刀，一副见人就砍的样子。病房中也有一间是被牢牢锁住，里面关着的应该就是这个“暴力狂”。第二个人偶浑身都是被烧伤的痕迹，正好和那间门被烧坏的病房吻合，他应该就是里面关着的“纵火狂”。第三个人偶一副营养不良的样子，那个放满了因为没人吃而腐败掉的食物的房间应该就是这个“厌食症”患者的。第四个人偶身上带伤而且手持刀片，所以血迹斑斑又放满绷带的房间就是“自残癖”患者的。剩下的一个人偶身上的女装和那个放满女装的“异装癖”患者的房间正好相符。

看过了分析玩家可能会恍然大悟，可是



在自己玩的时候可能怎么也想不到这么变态的答案。游戏的制作者在考验玩家解谜能力的同时更是考验着玩家的心理承受能力。另外，《寂静岭》里还经常有一些不是谜题的地方会让玩家更摸不到头脑。像是在3代的一个衣店场景中，玩家会看到一个塑料模特。如果先调查它再出门，玩家就会听到一声惨叫，回头再看这个塑料模特就会发现它不仅头部断裂，而且上面洒满了红色的液体。虽然这对游戏流程没什么影响，但是就会让玩家想破了头也不明白是怎么回事。

▲根据便笺上的字玩家就能知道药片的颜色了。

操作太难？

打格斗的玩家中间流传着一句话：别怪招难出，要怪自己手不好。相比GB时代的“十字键+AB”简单明了的操作方式，现在的游戏操作可谓是难到让人手忙脚乱。就拿NDS来说，除了十字键以外还有8个按键，此外还有个触摸屏，操作起来真不知道该去按哪里好。尤其是遇到《大合奏》那样的游戏，一会要按上，一会要按A，等下又要按住L键不放来变调，冷不丁还要碰碰触摸屏。不知到那些高手们是怎么应付过来的，反正我个人是一遇到L键和R键的加入，立刻就开始不知道按哪个键好了。（=_=）现在的游戏都讲究内容丰富，不仅是游戏里要花样百出，操作更是要复杂。“玩家按键→游戏人物做动作”是游戏里一直采用的操作方法。不过游戏里的人物动作越来越细致，可做的动作也越来越多，玩家想要让角色做出多样的动作，那就要有多样的按键方式。虽然掌机的按键也不算少，但是相对与各种动作来说还是远远不够。拿格斗来说，《KOF》里有4个按键，到了《GGXX》里就要5个，《街霸》更是夸张地需要6个按键来玩。就算这么多按键，角色们绝大部分招术还是要靠组合键来出。于是，我们的操作噩梦就开始了……

案例1　《罪恶装备XX 重音核心 PLUS》

要说到操作复杂，估计不少玩家第一个想到的就是格斗游戏。一般的格斗游戏里普通按键都对应人物的拳脚，想出其他招的话就要靠“搓”。经过这么多年的发展，格斗游戏的效果越来越华丽，人物的招式也越来越复杂。尤其是现在的游戏都讲究连招，想练成一套华丽的连招可不容易。就拿最近的《罪恶装备》来说，这款游戏很讲究连续技的运用。游戏的系统很开放，玩家可以发挥自己的想像力打出各种可以称得上是匪夷所思的连续技。虽然看起来很华丽，但是连续技练起来可是要花一番功夫的，不光是要能随心所欲地使用出各种招式，还要掌握招术衔接的时机，快上一点点就发不出来，慢了一点点又打不到了。尤其是一些无法取消、只能靠精准地按键来目押衔接的招术更是对玩家的手感要求非常高。


▲Slayer最基本连招的启动要靠3次目押来连接，每一次都是对玩家操作的考验。

想连招打得血多，就得能灵活运用游戏的一个重要技巧：Force Romance Cancel简称FRC，因为用出的时候角色身上会闪出蓝色的光，所以一般都称之为“爆蓝”。在特定招术使用后的特定时机按下任意三个攻击键就能爆蓝，可以立刻取消当前的招式方便玩家继续用其他招术追打。虽然看起来简单，但爆蓝对按键的时机要求极高，大多数的招术要求的按键时机只有特定的2～4帧，大概也就是0.03～0.06秒左右的时间。想准确地在这么点时间里按下三个键然后再追打是非常困难的，自己练上几个小时可能都掌

握不了感觉，要是和人实战的话更是很难用出来。

现在的格斗游戏似乎都喜欢在“瞬间”这个概念上下功夫，瞬间防御、瞬间出招，瞬间取消，各种要素无一不是对玩家的操作提出高难度要求。这下就苦了玩家，想要和人好好打上几局就要在台下花上数十倍的时间来练习，可谓台上一分钟，台下数日功。想克服这个困难没什么取巧的办法，诀窍就是一个字：练！


▲台球男的连招想要多伤血，爆蓝的功夫必须掌握。不过这2帧的时间我是怎么也把握不来。

案例2 《恶魔城X 历代记》


▲从高处落下的硬直时间相当危险，玩家有时就只能眼睁睁被打。

其实操作难不一定非要那种人物动作复杂的游戏，有些动作简单的游戏一样能让玩家觉得操作起来如登蜀道。不信你就往下看。

矫捷的身手是一个现代游戏英雄必备的素质之一，要想在各种稀奇古怪的敌人中间全身而退，没点敏捷性是不行的。不过以往的英雄们可没这么多讲究，你看过去的那些动作游戏，什么《恶魔城》啊、《魔界村》啊等等，主角们的动作一个比一个僵硬，甚至还没游戏里的怪物动作灵活。远的不说，就拿PSP上的《恶魔城X 历代记》来说，这款作品就再现了早期“《恶魔城》系列”的风韵，而其最大的特色就是一个字：硬。

玩惯了现在的《恶魔城》再玩《历代记》，肯定会觉得手里的按键有点不听使唤。玩家经常会觉得按了跳跃键主角却根本不跳，按了方向键主角不走的情况。这其中最大的原因就是游戏里硬直时间的设计。不像现在的游戏，《历代记》里人物的硬直时间比较长，无论是攻击还是跳跃之后都有一段硬直，玩家在这时是不能做其他动作的，想跑想跳都要等硬直结束。正是因为如此，玩家才会经常跑不起来跳不起来。

除了这个行动的硬直之外，另一个设定也让玩家感觉操作起来很别扭。在很多2D游戏里，玩家在跳起来腾空的时间里可以在前后自由移动，不过在现实里这自然是不可能的，《历代记》里的设定就比较贴近现实，玩家在跳起之后很难控制方向，如果不用返身跳的技巧，那就只能以跳出去的角度落地。这样的设定肯定会让习惯了自由跳跃的我等玩家感觉非常不便，尤其是面对万丈深渊之时，跳起的距离、角度略有不对就会“一失足成千古恨”。另外玩家在空中也没法躲避敌人，眼看着跳出去时屏幕上出现个美杜莎头，自己却毫无办法的感觉真是无奈。其实和最早的《恶魔城》比起来，《历代记》的操作手感已经让步了很多，玩的时候只要有足够的恒心，就能克服游戏的难度。至于游戏里那种“直来直往”的跳跃，多接接关也就习惯了。（笑）


▲这个落下的角度……我们都知道接下来会发生什么了。

写了这么多，其实大家也都发现了，游戏制作者不可能作出谁都玩不下去的游戏。再难的游戏，在技巧和耐心这两大法宝之下也都不是不能克服的。在面对难题时，玩家要先把握住游戏的规则规律，根据现有的情况考虑出解决困难的技巧、方法，然后再通过练习和尝试最终达到克服困难的目的。要是这样还有过不去的难关的话，其实还有一个解决办法，那就是给我们的FAQ电台来信喽！

研究中心 CENTER RESEARCH

本作以其高素质赢得了玩家的认可，无论你是否喜欢足球，都能在《雷电十一人》中找到自己的乐趣。下面就让我们一起来看看，除了正常流程之外，游戏还有哪些值得挖掘的地方吧。

文 小望　编 羽纹　美编 紫枫

雷电十一人

イナズマ イレブン

NDS				
Level-5	RPG	2008年8月22日	日版	
1～2人	1Gb	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接	

游戏小技巧

①有一个很实用的技巧常常被大家忽略，那就是在自己带球的时候可以点击本方带球队员，这样对方队员的抢断就会出现MISS。这下就不用奇怪为什么我方球员的抢断总是会MISS了吧。

②主角园堂守的三人必杀扑救“トリプルディフェンス”其实是可以换同伴的，不过仅限于半田真一（はんだ）和穴户佐吉（ししど），如果没有练过栗山的话也可以换他们上来协助主角。

③在回复的时候，所需要消耗的热血点数是根据玩家队伍的平均水平而定。这里的队伍是指主力页的16人大名单，所以在资金捉襟见肘之时完全可以通过将等级高的人调到替补页去以降低球队等级。相反，如果因为球队等级太低而无法吸收人脉时就要关心下是不是自己队伍里有级数比较低的人了。



④每次在音无或者夏未搜索球员完毕后，会通过电话通知玩家返回足球部屋去查看名单。在与她们对话前先存个档，如果名单里没有你想要的球员，只要退出游戏重新读档就可以更换一遍名单，一直到刷出自己心仪的球员为止。

⑤正式比赛的时候，点击右上角的手掌标志可以暂停比赛，并且进行各种设置，使比赛局势朝着有利于本方的局面发展。而不容易注意到的一点是，这个标志其实是可以在屏幕范围内随意移动的，玩家可以将其放置在自己喜欢的任意位置，从而避免影响到自己球员的跑位等行动。

通关要素详解

爆机之后，与通关前的正常游戏流程相比，游戏提供给玩家的新要素并不是很多，这也算是游戏的一个小小的不足吧。下面让我们一项项看下来：

①在通关后，存档标记上会增加一个闪电标志，读档后出现地点会在足球部室门口，而进度是最终决战前。这个时候去和部屋内的众人对话，可以发现剧情的人脉蓝锁全部都解除了，而练习赛的对手增加了最终BOSS——世宇子中学，不过想去挑战的玩家最好先注意下自己的等级，练习赛中的世宇子队员的等级平均在80级以上，没有绝对的实力最好不要贸然前往，这也算

▲强大的隐藏BOSS使得游戏即便是在通关后也依然具有挑战性。

是游戏为我们准备的隐藏BOSS吧。而夏未MM那边的选拔系统也追加了KFC、伞美野、雷门OB、一番街、世宇子等非全国大赛队伍。

②地下的雷电训练场中也是全面强化，相比于原来那只有4、5场的地下特训，通关后的训练场简直就是一个迷宫，战斗次数动辄就达到两位数，而且由于训练场的特殊性，每战都是许胜不许败，所以请一定做好回复的准备工作。而且在训练场中，会随机出现Level-5社的当家人物——雷顿以及该游戏系列中的相关人物。这些对手全都实力不俗，而且胜利条件一定是“净胜2球”，玩家如果遇到他们势必将有一场苦战。不过战胜他们的战利品也是相当之厚道，许多都是商店里平时看不到的装备和以及惟一的S级火属性防守抢断必杀秘传书。

当然，还有就是学校的本校舍门口的古株大叔那里也开始卖东西了，琳琅满目的各种强力秘传书绝对让你眼花缭乱，不过价钱也是那一等一的贵啊。关于秘传书的解释详见后文，最后简单列一下通关后新出现的宝箱。

通关新增宝箱一览

位置	道具
本校舍三楼	ディバイングローブ
铁塔	F-ヘブンズゲート
河川敷	ディバインスパイク
车站	F-フェニックス
商店街	カウンターSTR秘传书

能力研究

首先先讲一下角色每个能力的作用对应的场合。脚力（キック）纯粹只是决定射门的强度；体格（ボディ）决定的是带球的能力；控球（コントロール）是决定传球和射门准确度的数据；防守（ガード）则决定抢断和扑救的能力；速度（スピード）直接体现队员在场上的跑动速度；耐力（スタミナ）可以减少GP的消耗；毅力（ガッツ）是对抗时的主要依据，包括指令对抗和争球。所以玩家完全可以结合自己的战术和位置特点有针对性的提升能力。

▲土门的超高防守能力奠定了他雷门第一后卫的位置。

能力提升的办法一共有三种，即等级上升、地下特训和训练点。等级上升是最通常的提高能力的方式，而地下特训和训练点则是在正常升级的基础上额外强化。只是各有利弊，地下训练点的加点是所有人一起加，但是在训练过程中不能失败，所以经常需要用到回复道具来补给，如果平时没有这个习惯的话有时候会有一点小麻烦。而训练点的主要问题是需要大量的热血点，而如何收费需要稍微说明一下。比如说带主角去训练，第一次是80P，而第二次无论再给主角训练那个项目都需要90P，之后逐级递增，以1300P为最高界限。不过你换一个人训练的话，又只需要80P了，也就是说，每个人独自的训练量是累计的，而人员相互间是不累积训练量的。

那么，是不是可以无限加点呢？答案是否定的，每个人在正常升级的加点获得量外，通过训练，每项数据只能获得50点的能力加成。而当提高的能力综合超过124以后，想要再练上去的话会导致某些其他数据的下降。也就是说，每个人所有能力的总和值是固定的，而这个综合的数据是比人物到99级的所有数据综合略微高一点的，但是我们可以以依靠自己的调整使队员达到最强的状态。这里再列一下如果针对某项数据不断提高而可能导致的另一项数据下降的对应关系。

能力突破限界对应关系表

上升	下降	上升	下降	上升	下降
脚力	防守	防守	脚力	毅力	耐力
体格	控球	速度	毅力		
控球	体格	耐力	速度		

如果去除掉训练对人物能力造成的影响的话，除了个别人物外的所有球员在升到99级时的数据基本上可以分成几个固定的类型，他们一共有以下几类：

球员能力类型

脚力	体格	控球	防守	速度	耐力	毅力	合计	类型
99	99	69	79	69	99	79	593	攻击手
79	89	99	94	79	79	74	593	防守者
84	84	84	84	84	84	84	588	平衡型
79	74	69	79	69	94	99	563	气力男
79	74	79	69	99	79	74	553	快马
69	69	69	69	69	69	69	483	废柴（＝＝）

玩家在几次升级后观察队员的能力成长趋势就基本上能够对该队员的类型有所了解。而当在足球部屋与木野对话，依照特点来搜寻球员的时候，不同的描述基本上找到的球员类型是特定的。头がいい→平衡型（也有可能是废柴来着……）；足がはやい→快马；体力じまん→攻击手、气力男；手先がきよう→防守者。

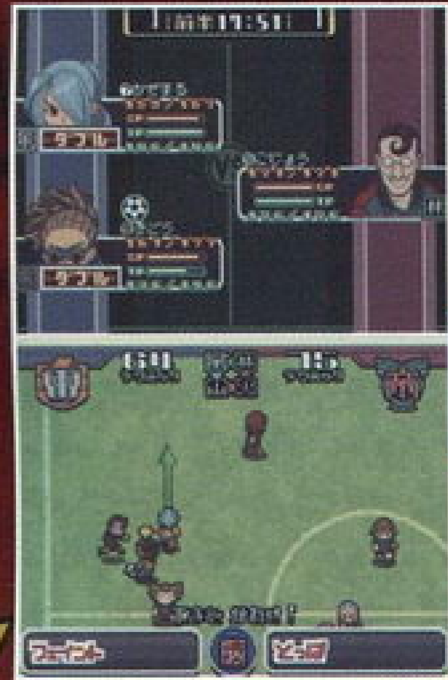
▶眼睛兄就是废柴型球员的典型代表，其实力绝对是游戏中最差的，没有之一。

对决研究

接下来介绍的是游戏中两位角色对决时的技术点数是怎么算的。相信大家已经知道，在对决时上屏幕会显示双方的技术值（テクニック值），如果本方技术值较高，就选择左边的指令，反之亦然。那么这个技术值究竟是怎么计算的呢。

基础技术值算法

射门技术值	脚力值−25	抢断技术值	防守值+5
盘带技术值	身体值	扑救技术值	防守值
	补正效果		
有利属性(射门、扑救)	+10	双人行动	+25
有利属性(盘带、抢断)	+16	三人行动	+50
不利属性(射门、扑救)	−10	燃烧时段	+25
不利属性(盘带、抢断)	−16	禁区内过门将时门将抢断	+65



对于必杀技，其实就是一个非常大的技术值补正数据。所以，只要玩家的基础数值够高，完全可以将对方的必杀技无效化。甚至，通过基本功硬过门将也不是不可能的。

◀双人行动和三人行动是指在协同防守或者进攻时，两人或三人属性相同的情况。

必杀技

丰富多彩的必杀技绝对是游戏的一大亮点所在，其形式各异的表现使每一场比赛都更加精彩纷呈。在游戏里，一共有四种必杀技的类型，分别是射门（シュート）、盘带（ドリブル）、抢断（ブロック）、扑救（キャッチ）。而每一种必杀又有四个档次，可以通过秘传书的颜色看出来，分别是绿色的C级、蓝色的B级、红色的A级和黑底黄字的S级。当然，级别越高的必杀技所消耗的TP也越多，威力也就越大。

一般来说，必杀技秘传书平时不多用到，角色的固有必杀技基本上都能满足使用需要。但是有的时候出于华丽度和补充角色不足等方面的考虑，玩家会让角色学习一些必杀，而且往往是强力必杀，那么在这里就为大家列举一下获得强力必杀秘传书的方法。

首先，自然是在通关后前往本校舍门口的古株先生处购买，不过价钱也是相当的高，S级秘传书基本要7000P一本。或者你也可以在训练场里通过击败雷顿队来获得，他们掉下来的可全是不太常见的好东西，只是训练场中刷宝的效率太低了。除了以上两种方法，通过和其他学校打比赛来取得对应的秘传书也是个不错的方法。得到了稀有的秘传书之后也不要不舍得用，只要通过铁塔处的古株先生就可以实现S级必杀技的量产化了。另外要注意的是，有些必杀是限定巨人型球员和正太型球员才能学习的。



最后需单独提一下的是，在本校舍楼顶，分别依次和第一排左右、第二排左右的四个人对话就能取得俗称小黑龙射门的隐藏必杀技“コロドラシュート”，不过仅限正太型队员可以学习。

相信在学习必杀技时，满眼的蝌蚪文一定让很多人头疼吧。那么下面将根据众多玩家的使用感受和少许的个人主观想法，从不同角度来评选和评价必杀技，希望能够对你有所帮助。

华丽度

名次	名字	描述
第三位	ザ・フェニックス	一之濑的独门绝技，比两人的凤凰射门更加华丽
第二位	リフレクトバスタ	土属性S级射门，连大地都为之颤动的必杀
第一位	ヘヴンズタイム	世宇子招牌过人，时间暂停霸气十足
第零位	ゴッドノウズ	亚风炉独有必杀，TP消耗少威力大，动作华丽，可惜玩家不能用……友情上榜

暴力度

名次	名字	描述
第三位	うしろのしょうめん	谁知道如此直接的侵犯为什么不算犯规……
第二位	ハリケーンアロ	三人连续攻击，赤裸裸的对人不对球
第一位	ジャッジスル	原型肯定是国奥队的秘技——断子绝孙脚

搞笑度

名次	名字	描述
第三位	コロドラシュート	跟染冈的蓝龙红龙相比，这条龙实在是猥琐了一点
第二位	フェイクボール	这个必杀搞笑的地方不止那个西瓜，还有经典的orz
第一位	ゴールずらし	此必杀失败动作绝对能让人乐上半天……

实用度

名次	名字	描述
第三位	たまのりピエロ	小丑过人，虽然华丽度一般但是效果很好
第二位	クイックドロウ	动作潇洒，效果稳定，简便易学
第一位	スパイラルショット	TP所需最少的射门，抽对方门将TP和发动燃烧时段的首选



人脉收集

1000人的庞大收集是本作的重要宣传卖点之一，许多玩家也是对发掘各种新人球员乐此不疲，但是限于32人的名单限制，往往需要忍痛割爱。那么，就来看一下有哪些值得球员值得你收集呢？我们将从能力和必杀两个方面作出推荐，希望可以对大家的阵容深度有所帮助。比较可惜的一点就是最终BOSS世宇子中学的两大王牌阿佛洛狄忒和波塞冬无法收入帐下，还有雷门OB的几名球员同样也是如此。不过大家要这么想，没有反抗就没有乐趣了嘛！（^_^）由于时间限制，收集和推荐方面难免会有疏漏，也请大家能够一起参与到补完中来。另外，如果本文中的人物没有找到，请在提高球队等级后再来尝试。

推荐球员一览表

名前搜索

输入日语	名字	描述
かつまた	胜又一辉	虽然位置是GK，但是必杀全部是盘带和抢断系的，平均能力也比较高，可以学会暴力抢断必杀ハリケーンアロー，而且身材属于巨人型球员。
ぬまぐち	沼口司	平均能力较高，而且可以学会S级的射门和抢断必杀，实在是全面人才的典型啊！
シャドウ	暗野カゲト	绝对是名前搜索的最强选手，初期能力高出其他人一大截，而且44级能学会3人合体必杀デスゾーン，所谓的压倒性的力量绝对不是空穴来风。

人脉搜索

日语假名	名字	描述
ぽんた	龟田ぽん太	巨人中场，可以学会S级抢断必杀，平均能力也不错。
ようすけ	天野阳介	同样也是能力比较高的巨人中场，不同的是可以学会S级盘带必杀。
はとやま	鸠山永人	初始数值比较高的后卫。

选拔

日语假名	汉字	所属	描述
きりがくれ	雾隐才次	战国伊贺	能力非常高的前锋，而且会使用风丸在剧情中学会的ほのおのかざみどり。

さくま	佐久间次郎	帝国	不但有比较稀有的射门必杀こうていペンギン2ごう，而且还能学会帅气的ディバインアロー，最重要的是能力很高。
ビルダ	备流田光一	雷门OB	雷门元老队中最强的队员，数据高能力强，而且能使用ほのおのかざみどり。
まさる	武方胜	木户川	三兄弟中能力最高的，剧情时想必各位都吃了不少三人合体必杀的苦头。

特殊收集

日语假名	汉字	加入方法	描述
たまごろう	多摩野五郎	分别依次在本校舍一楼、足球部屋左下角和网球场对话九次，一共对话二十七次后加入。	超级防守队员，最后两个特技居然是神之手和魔之手两大扑救必杀。
らいめい	雷鸣仁	在野球部室一定机率出现。	能力比较高的中场，很适合打后腰的位置。而且还可以学会山属性S级必杀リフレクトバスタ。
サガミネタ	—	需要分别在本校舍最左下方的鞋柜和铁塔仓库后面取得太阳镜和靴子两个道具，然后在商店街的模型店与其对话后加入。	能力比较高的前锋，同样能学会リフレクトバスタ。
まちだ	町田禄郎	一定机率在体育馆二楼看台出现。	能力很高的后卫，而且有巨人体格属性，能学会盘带必杀ダッシュストム。
いちのせ	一之濑一哉	通关后带土门去医院发生剧情后加入。	能力全面，绝对主力，射门必杀ザ・フェニックス更是华丽无比，而且还是人脉蓝锁必须人物，强烈推荐。

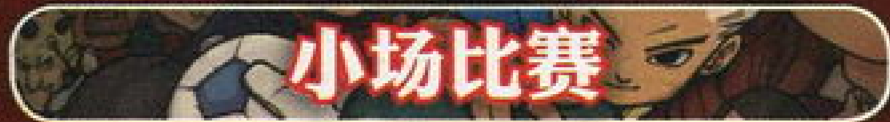
在人脉收集中，玩家还会看到几个需要收集特定同伴才能蓝锁，现在就在这里将这些人列举出来方便大家寻找。

名字	寻找方法
岩佐洋介	名前搜索输入いわさ
坚山真	名前搜索输入かたやま
北海道伸	名前搜索输入ほつかい

名字	寻找方法
定冈坚	名前搜索输入さだおか
包木宏明	名前搜索输入ほうき



首先说一下战术的基本思路，无论是大场还是小场，中心思想始终是打对方的身后空档，而我们要研究的，就是空档怎么创造出来。但是这个问题可大可小，世界级教练也未必说的清楚，就别说我等一介玩家了(‾_‾)，所以此段纯属抛砖引玉，希望各位在这方面有所建树的各位达人不吝赐教，多多包涵。



先说说小场比赛，由于没有越位，所以打起来要好打许多，这里简单介绍一种常用的速杀战法。在开球前先操作一名前锋跑位，开球后只需将球拨给没有前插的前锋，然后伺机将球塞到前插的那个球员脚下，之后只要凌空射门即可。在本作的野战中，大部分情况下，只要射门的时候前锋离门将比较近而且脚法足够高的话，门将经常会没有反应，之后头上冒汗看着球进去，很多时候即使门将被射门打穿也是屡见不鲜的情况。

如果碰上门将有扑救必杀，那么可以考虑重新组织进攻的时候，使用吊射来得分。在接近的角度下使用最大力度吊射球门远角，利用系统判定的不足，门将往往会移动到位之后眼睁睁地看着球入网。当然，如果嫌麻烦，完全可以在第一次射门的时候直接出必杀解决问题。使用这种战术的野战一般能够在时钟倒计到13：45左右解决战斗。



之后再来讲大场比赛，当务之急应该是选择自己喜欢的阵型，至少要做到知道哪里有人。最基础的做法和小场比赛差不多，开球时先往后倒一下，等到前锋都插上了就找空档一路送上去。如果不想被对方干扰的话，就必须结合十字键移动视角，这样就对

操作提出了比较高的要求。

在比赛进行中，如果遇到指令输入情况的发生，不要急着马上出必杀抢球，而是应该先将如果抢下球来之后的一切跑位都安排好，这样等球权拿到后才能发动出最快速的反击。不过需要注意的是，大场比赛可是有越位的。不过经常看球的玩家都知道，为了避免越位，需要控制前锋先水平跑位，估计球差不多要来了在向里插，这样就不会有越位的危险了。

不过有的时候，越位也可以是一种巧妙的进攻手段。玩家在使用有边锋的阵型时，可以有针对性的操作边锋在对方角旗区附近越位。然后对方门将就会去开任意球，这个时候安排前锋贴上对方的后卫，等任意球开出来的时候迅速抢下球来打空门便可轻松得分。这个可以说是完全利用了电脑AI的不足，与人对战可就完全起不了作用了。不过即使是对电脑也要注意前锋最好能学会抢断和盘带的相关必杀，从而保证前场断球的成功率。另外，断球这种很容易犯规的招数也能够在相同的地点使诈，不过成功率就没有越位这么明显了。

练级心得

通关之后，玩家的级数一般都在40级左右，这个时候想去挑战隐藏BOSS世宇子队几乎是不可能完成的任务，于是乎，我们就要找个好的地方练级了。在这里比较推荐通过与木户川清修剧情练习赛来刷经验，当然，是要做一点准备工作的。我们必须通过选拔系统把对方的门将软山弱给挖过来。由于对方阵中只有一个门将，所以只能使用中后场的球员来守门，不过这样的人一般是没有扑救必杀的，所以，豪炎寺等强力前锋们尽情地摧残对方可怜的门将吧。其次，可以考虑将武方三兄弟中的一人也挖过来，这样对方最有威胁的三人合体必杀就无法发动了，基本上主角不用使用道具就能挡主对方仅有的几次射门。

当然，地下训练场也不是完全没有用武之地了，高人气的雷顿队的出现以及他们掉下来的好东东都吸引不少玩家前去挑战。这里只是要提醒大家注意随时恢复来保证最强战斗力，以免前功尽弃。



▲就是他，留着别挖，比赛时盯着他欺负。

而当练级完毕之后，我们就要走上踏平世宇子之路了，老规矩，先挖几个对方的主力来再说，不过要注意别把右后卫给挖过来了，因为世宇子的正选右后卫是没有抢断必杀的，所以将你的主力攻击手安排在右路进行突破吧。希望各位在这些叙述中找到自己想要的，并且早日战胜这支隐藏队伍。

附录：众神之挑战

当玩家们与世宇子进行最后的决斗时，一定会对他们那稀奇古怪的COSPLAY装感到有趣吧。其实，这些队员的人名全部是根据希腊众神的名字来的，然后再根据假名读音硬生生地把他们的日文汉字名凑出来，那么我们就来看一下到底有那些神明成为了我们的对手吧。

姓名	假名缩写	来源	介绍
安艺玲须	アキレス	阿喀琉斯	特洛亚战争中希腊最伟大的英雄
明天名智	アテナ	雅典娜	智慧女神和女战神
亚风炉照美	アフロディ	阿佛洛狄忒	美与爱女神
阿保露光	アポロン	阿波罗	射术、音乐神；光明神
在手实弓	アルテミス	阿尔忒弥斯	美丽的女猎神和月神
荒须乱	アレス	厄里斯	不和之女神
位加路主	イカロス	伊卡洛斯	代达罗斯之子
黑野时夫	クロノス	克洛诺斯	天、空间神
手鱼激	ディオ	狄俄尼索斯	丰收之神、酒神
出右手丰	デメテル	得墨忒尔	谷物和耕作女神
部灰炎	ヘパイス	赫淮斯托斯	火和锻造之神
平良贞	ヘラ	赫拉	宙斯的姐姐和夫人，美丽的天后
经洛玲州	ヘラクレス	海格力斯	伟大的英雄，以力大闻名
经穆须商	ヘルメス	赫尔墨斯	宙斯的传旨者和信使
步星吞一	ポセイドン	波塞冬	海神，宙斯的弟弟
目户宇佐	メドゥ サ	美杜莎	眼睛有将人变石头的能力

PHANTASY STAR PORTABLE

ファンタシースター ポータブル



本次将给大家带来《梦幻之星 携带版》武器研究的下篇，由于本作武器繁多，因此要分析所有的武器在篇幅上就较为庞大了。虽然国内《梦幻之星》热并不太持久，但依然不妨碍它成为一款打发时间的好作品。

文 koflover 编 胧月 美编 Juxi

梦幻之星 携带版

ファンタジースター ポータブル

PSP	SEGA	A・RPG	2008年7月31日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	

梦幻之星武器研究(下)

ツインダガー（双短剑）



双短剑的HIT数和攻击速度略优于双手剑，但攻击范围小、威力略低，可以理解为介于双手剑和钢拳之间的武器。除了攻击和技能动作华丽外，双短剑还有个优势就是容易入手。

S级武器“ラヴィス・ブレイド”性能很好也很好拿到，强力技能“ヒショウジンレンザン”只不过是商店里能买到的商品而已。但美中不足的是，格斗家不能使用双短剑，大法师一般也不大会配备近身攻击的武器，而魔剑士可用的武器种类相当多，似乎也没必要对双短剑如此执着。

S级武器适用职业：大法师（マスターフォスー）、魔剑士（アクロマスター）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
ギザハザシ	535	272	455	379	任务“凶飞兽讨伐A”
ギザハザシック	165	327	400	198	任务“凶飞兽讨伐S”
ダガーオブセラフィ	271	472	291	395	任务“SEEDの胎动”、联机任务“真影に至る暗S”
トゲハザシ	569	305	511	451	任务“SEEDの胎动”、联机任务“真影に至る暗S”、下载任务“クリスタル・ティアーズ”
ダブルスラッシャー	262	500	381	470	任务“生态系の保护S”、“雷兽の都S”
タマギリザシ	597	336	572	539	称号“ツインダガーコレクター”奖励
ラヴィス・ブレイド	275	582	366	561	下载任务中用10个“フォトンクリスタル”交换
アムレ・ティッピーズ	550	566	550	638	任务“踊る珍鸟S”

武器技能

技能名称	モウブセイレンザン（猛舞连凄斩）					
LV10一段攻击	威力修正	145%x4	消费PP	12	命中修正	59%
LV20二段攻击	威力修正	155%x3	消费PP	12	命中修正	69%
LV30三段攻击	威力修正	165%x3	消费PP	12	命中修正	79%
入手途径	任务“遗迹の奥に眠るモノ”					

极其爽快的连击型技能，命中虽然不算很高，但胜在范围大，这对于双短剑这种武器来说是难能可贵的。全三段攻击都是前冲连斩，惟一要注意的就是控制好前冲的方向和距离。

技能名称	レンガチユウジンショウ（连牙宙刃翔）					
LV10一段攻击	威力修正	160%x3	消费PP	14	命中修正	65%
LV20二段攻击	威力修正	170%x1	消费PP	14	命中修正	75%
LV30三段攻击	威力修正	180%x2	消费PP	14	命中修正	85%
入手途径	任务“暗黑の卫星”					

华丽的大范围强击型技能，挥舞着双刃从天而降，二段和三段攻击威力并不算很高，不过带有浮空和吹飞效果，是用来和怪物拉开距离的。如果单纯追求伤害，建议反复使用一段攻击。

技能名称	レンカイブヨウザン（连回舞踊斩）					
LV10一段攻击	威力修正	116%x3	消费PP	16	命中修正	73%
LV20二段攻击	威力修正	128%x2	消费PP	16	命中修正	83%
LV30三段攻击	威力修正	138%x4	消费PP	16	命中修正	93%
入手途径	任务“暗黑の卫星”、“SEEDの胎动”					

和猛舞连凄斩、连牙宙刃翔相比，连回舞踊斩的威力是稍微低了点，可问题在于它是圆周型技能，可以攻击到自身周围，清理大批怪物时，效率一点也不低。另外就是它命中率很高，伤害非常稳定。

技能名称	ヒショウジンレンザン（飞翔刃连斩）					
LV10一段攻击	威力修正	190%x3	消费PP	14	命中修正	76%
LV20二段攻击	威力修正	200%x3	消费PP	14	命中修正	76%
LV30三段攻击	威力修正	210%x4	消费PP	14	命中修正	85%
入手途径	商店购买					

单体伤害非常高的浮空型技能，如同马戏团演员一般，交替投掷手中的短剑攻击。除了伤害高，全三段攻击都是带有浮空效果，被浮空的怪物基本是没可能反击的。要说到缺点，那就是攻击范围实在太小了，因为使用技能的过程中主角并不会向前方移动，所以必须要接近目标后才可以做到全数命中。

ツインクロー（双手爪）



双手爪本身的性能其实很一般，攻速不快，HIT数不多，攻击力也不突出，不过四个武器技能却比较有特色，尤其是“チュウエイジトッシン（宙泳地突震）”，性能不错且入手条件也不复杂，对双手爪有兴趣的玩家一定不能错过。

S级武器适用职业：魔剑士（アクロマスター）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
フカミサキ	476	406	390	405	任务“踊る珍鸟S”、联机任务“研究の代价S”
フカミサキック	146	487	343	211	任务“踊る珍鸟S”、“胞子の丘陵S”
ヤマタミサキ	505	455	438	481	任务“兽と机械の狂乱S”
ツインビアクロー	447	698	403	491	联机任务“灼热の震角兽S”
シデミサキ	530	500	491	574	称号“ツインクローコレクター”奖励
ツインファルクロー	489	845	505	666	任务“SEEDの胎动S”、联机任务“真影に至る暗S”

武器技能

技能名称	ブクウレンセンガ（舞空连闪牙）				
LV10一段攻击	威力修正	135%x2	消费PP	12	命中修正	64%
LV20二段攻击	威力修正	145%x2	消费PP	12	命中修正	74%
LV30三段攻击	威力修正	155%x1	消费PP	12	命中修正	84%
入手途径	商店购买					

连续飞向空中再俯冲斩击目标，虽然是连击型技能，但威力和HIT数却很一般。平心而论这并不是一个好技能，一段攻击时有个飞天的准备动作，在这时候被打断是很气人的。

技能名称	レンザンセイダンガ（连斩星弹牙）					
LV10一段攻击	威力修正	170%x4	消费PP	16	命中修正	67%
LV20二段攻击	威力修正	180%x2	消费PP	16	命中修正	77%
LV30三段攻击	威力修正	190%x1	消费PP	16	命中修正	87%
入手途径	和NPCネーヴ完成自由任务					

一段攻击是高速突进4连击，威力相当大，冲刺距离也不短，但二段和三段攻击就是华丽有余而实用性不足了，尤其是三段攻击的“波动拳”。反复使用一段攻击其实就够用了。

技能名称	チュウエイジトッシン（宙泳地突震）					
LV10一段攻击	威力修正	220%x3	消费PP	14	命中修正	71%
LV20二段攻击	威力修正	230%x3	消费PP	14	命中修正	81%
LV30三段攻击	威力修正	240%x1	消费PP	14	命中修正	91%
入手途径	称号“神速の曲杀者”奖励					

宙泳地突震可以称得上双手爪的最强技能，一段和二段攻击突进距离远，威力大，是扫荡成群怪物的主要手段。三段攻击有一定时间的准备动作，只能作为终结技来用。

技能名称	レンザンセンショウガ（连斩潜升牙）					
LV10一段攻击	威力修正	160%x3	消费PP	15	命中修正	84%
LV20二段攻击	威力修正	170%x2	消费PP	15	命中修正	94%
LV30三段攻击	威力修正	180%x3	消费PP	15	命中修正	104%
入手途径	任务“月下の翼獣”					

将目标挑空后再不断追击，威力和命中都相当不错，只是攻击范围有点小。三段攻击威力最高但准备时间也不短，不要在怪物多的时候用。

セイバー（片手剑）



只能装备在右手的单手武器，攻击力和攻击范围不如长剑，但攻击动作较快。武器技能也只有二段攻击，和其他武器相比也没有什么优势。不过，片手剑武器中有几把相当厉害的“神器”，如“ラヴィス・カノン”、“ヤシャ（夜叉）”、“ゲッカビジン（月华美刃）”、“シップウジンライ（疾风刃雷）”等等，它们不仅能力强大，还有诸多优秀的特效，实际体验一下就知道了。

S级武器适用职业：格斗家（ファイマスター）、魔剑士（アクロマスター）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
クリムゾン	305	701	351	310	任务“SEEDの胎动S”、联机任务“真影に至る暗S”
クリムゾック	79	771	386	158	任务“货物列车救援S”
ブラックハーツ	324	785	394	368	任务“雷兽の都S”、“双头の守护兽S”、联机任务“东方より来るモノS”、“夺われた破坏兵器S”
アポカリプス	340	864	441	440	称号“セイバーコレクター”奖励
ラヴィス・カノン	204	1123	353	449	下载任务中用5个“フォトンクリスタル”交换
ゲッカビジン	407	1093	568	510	任务“月下の翼獣S”
ヤシャ	389	1045	554	568	任务“夺われた破坏兵器S”
シップウジンライ	447	1203	637	568	任务“最凶の砂兽S”

武器技能

技能名称	グラビティストライク（Gravity Strike）					
LV10一段攻击	威力修正	130%x3	消费PP	16	命中修正	68%
LV30二段攻击	威力修正	150%x4	消费PP	16	命中修正	88%
入手途径	称号“怒れる战士”奖励					

非常爽快的连击型技能，先是左右挥剑连斩，然后挑空目标再用挑斩终结，威力不低，对付单个或者成批怪物时都能派上用场。

技能名称	スピニングストライク（Spinning Strike）					
LV10一段攻击	威力修正	260%x2	消费PP	14	命中修正	84%
LV30二段攻击	威力修正	300%x2	消费PP	14	命中修正	104%
入手途径	在下载任务中用1个ウェポンズバッジ交换					

威力极其可观的回旋斩，命中率很高，另外值得注意的是PP消耗只有14，而且只有二段攻击，使用起来也很节省武器的PP值。入手该技能后就可以作为片手剑的主力技能来使用了。

技能名称	ライジングストライク（Rising Strike）					
LV10一段攻击	威力修正	140%x2	消费PP	12	命中修正	60%
LV30二段攻击	威力修正	160%x1	消费PP	12	命中修正	80%
入手途径	商店购买					

威力和攻击范围都不如另外两个片手剑技能，不过毕竟是商店卖的东西，在游戏一开始就能派上用场。除此之外没什么特别之处。

ダガー（短剑）



右手装备的单手武器，比片手剑攻击速度快，但牺牲了攻击力和攻击范围，单从武器性能上来说，短剑的表现只能算是差强人意，不过武器技能倒还算不错，商店里可以买到的“瞬舞连升斩”就足够在游戏前期打天下了！况且，短剑毕竟只是作为辅助攻击的单手武器，拿它去和双手武器比较也是不大合适的。

S级武器适用职业：大法师（マスターフォスー）、魔剑士（アクロマスター）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
ディバザシ	456	392	471	319	任务“踊る珍鸟S”、“月下の翼兽S”、“凶飞兽讨伐S”
ディバザシック	140	470	415	166	任务“狂信者の社S”
ハルブセラフィ	403	601	434	332	任务“凶飞兽讨伐S”
シラハザシ	484	439	529	379	任务“狂信者の社S”
デラガザシ	508	483	593	452	称号“ダガーコレクター”奖励
アムレ・ティビ	468	815	610	532	任务“踊る珍鸟S”

武器技能

技能名称	ブテンシュンレンザン（舞转瞬连斩）					
LV10一段攻击	威力修正	140%x4	消费PP	16	命中修正	70%
LV30二段攻击	威力修正	160%x4	消费PP	16	命中修正	90%
入手途径	任务“圣地夺还”					

华丽而高速的连击型技能，只有二段攻击但威力却很不错，最后一HIT带有吹飞效果。

技能名称	ヒカイシュウハザン（飞怀蹴破斩）					
LV10一段攻击	威力修正	160%x4	消费PP	14	命中修正	78%
LV30二段攻击	威力修正	180%x3	消费PP	14	命中修正	78%
入手途径	任务“生态系の保护”					

接近目标并使用回旋斩攻击，和舞转瞬连斩性能类似，最后一HIT同样是吹飞攻击。

技能名称	シュンブショウレンザン（瞬舞升连斩）					
LV10一段攻击	威力修正	220%x2	消费PP	14	命中修正	72%
LV30二段攻击	威力修正	240%x1	消费PP	14	命中修正	97%
入手途径	商店购买					

类似于片手剑技能“Rising Strike”，但是攻击力和命中率要好很多，作为一个可在商店购买的技能来说，已经相当可贵了。惟一不足就是攻击范围非常有限。

クロー（单手爪）



右手装备武器，和双手爪完全是两个不同的概念，攻击力高且攻速不慢，而强力武器“ファルクロー”攻击力高达1053，比很多双手武器的攻击力还要高。相对的，单手爪的武器技能就比较差，没有什么必要去专门提高此类技能的等级。

S级武器适用职业：魔剑士（アクロマスター）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
ダイガミサキ	416	506	374	344	任务“踊る珍鸟S”、“月下の翼兽S”
ダイガミサキック	128	608	329	179	任务“凶飞兽讨伐S”、“月下の翼兽S”
ザンシュミサキ	442	568	420	409	任务“月下の翼兽S”、联机任务“灼热の震角兽S”
オウガミサキ	464	624	470	488	称号“クローコレクター”奖励
ファルクロー	427	1053	484	566	联机任务“灼热の震角兽S”、“夺われた破坏兵器S”

武器技能

技能名称	ショウセントツザンガ（升闪突斩牙）					
LV10一段攻击	威力修正	80%x3	消费PP	14	命中修正	64%
LV30二段攻击	威力修正	100%x4	消费PP	14	命中修正	84%
入手途径	商店购买					

HITS数多但是威力低，攻击高防御的怪物时效率非常低下，没有什么亮点的商店技能。

技能名称	センテンカンザンガ（闪转贯斩牙）					
LV10一段攻击	威力修正	180%x2	消费PP	12	命中修正	70%
LV30二段攻击	威力修正	200%x1	消费PP	12	命中修正	70%
入手途径	任务“凶飞兽讨伐”					

突进后再使用跳跃攻击，但是突进距离很近而跳跃攻击的准备动作也不是很安全，总体性能并不是很令人满意。

技能名称	ブクウサイエンザン（舞空碎圆斩）					
LV10一段攻击	威力修正	157%x3	消费PP	16	命中修正	67%
LV30二段攻击	威力修正	170%x2	消费PP	16	命中修正	87%
入手途径	称号奖励“ローグスの海贼一味”					

跳跃攻击后再使用旋转吹飞攻击，跳跃攻击时有少许准备动作，而二段旋转攻击的攻击范围也不是很理想。不过即使如此，这也比另外两个单手爪的技能要好一些，难道是PSO的开发小组不喜欢这种武器？为什么不设计一些优秀的技能呢……

ウイップ（鞭子）



右手武器鞭子是打击系武器中比较有特色的，它没有高攻击力和高攻速，但却有一般打击系武器所望尘莫及的攻击范围和射程，可以轻松站在怪物的反击范围以外攻击。另外，鞭打敌人时显然也有一种难以名状的爽快感，尤其是使用女性角色抽打怪物时……鞭子武器中最著名的要属大铁球“ギガススピナー”，攻击力比一般的鞭子要高出很多，但命中力却只有1……

S级武器适用职业：大法师（マスターフォスー）、魔剑士（アクロマスター）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
ソニックスプレンダー	275	229	325	336	任务“SEEDの胎动A”、联机任务“真影に至る暗A”
ヴィシ・アダン	165	287	293	343	任务“SEEDの胎动S”、“蛇兽觉醒S”
ソニックスプレンダック	48	252	358	348	任务“草原の支配者S”
ヴィシ・アダック	27	298	298	171	任务“最凶の砂兽S”
ギガススピナー	398	443	1	391	任务“同盟军本部夺还S”、联机任务“真影に至る暗S”
ヴィシ・フェアラ	175	321	329	407	多个S级任务均可入手
ヴィシ・ディラガ	184	353	368	486	称号“ウィップコレクター”奖励

武器技能

技能名称	ヴィヴィ・ダンガ					
LV10一段攻击	威力修正	140%x4	消费PP	16	命中修正	67%
LV30二段攻击	威力修正	160%x3	消费PP	16	命中修正	91%
入手途径	任务“エンドラムの残党”					

连续抽打目标，攻击范围比较大，最后一HIT能够吹飞，非常适合清理大堆怪物或者是对付有多个攻击判定的大型怪物。

技能名称	ヴィッシ・グルッダ					
LV10一段攻击	威力修正	120%x3	消费PP	18	命中修正	71%
LV30二段攻击	威力修正	140%x4	消费PP	18	命中修正	95%
入手途径	商店购买					

连续回转鞭打，虽然威力不高但却可以攻击到四周的敌人，最后一HIT同样是吹飞攻击。

スライサー（飞刀）



能够远程攻击的右手打击系武器，虽然可以当作射击系武器来使用，但某些地方还是有些区别的，比如说通常攻击时能恢复PP，不能切换成第一人称视角瞄准等等，比专业的射击系武器还是要差一点，但能使用技能是一个亮点。

S级武器适用职业：格斗家（ファイマスター）、魔剑士（アクロマスター）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要攻击力	入手途径
シュラヒケン	377	363	260	369	任务“踊る珍鸟S”
シュラヒケック	116	436	229	192	任务“虹色の法兽S”、联机任务“东方より来るモノS”
ブリッツゲイザー	50	335	186	385	任务“圣地夺还S”
サンズヒケン	400	407	292	439	任务“圣地夺还S”、联机任务“兽と机械の狂乱S”
アスラヒケン	420	447	327	524	称号“スライサーコレクター”奖励

武器技能

技能名称	チッキキョレンジン					
LV10一段攻击	威力修正	170%x1	消费PP	16	命中修正	55%
LV30二段攻击	威力修正	190%x2	消费PP	16	命中修正	75%
入手途径	称号“疾风なる曲击士”奖励					

左右手连续投掷飞刀，然后跳在空中发射大型光波，射程比较远。而且投掷的飞刀带有贯通效果，可以一口气打击排成一串的怪物。

技能名称	チョウトウカンツウジン					
LV10一段攻击	威力修正	100%x2	消费PP	12	命中修正	70%
LV30二段攻击	威力修正	120%x1	消费PP	12	命中修正	90%
入手途径	商店购买					

投掷可贯穿目标的大型飞刀，威力和范围比チョウトウカンツウジン要好，但命中率有所下降。

射击系武器

其特点在于可以远程攻击，装备大部分武器时按下SELECT键，可以进入第一人称瞄准模式，此时可以自由控制瞄准星，以便更准确地射击目标。每一把射击系武器只能同时装备一个技能，装备技能后武器的通常攻击便带有属性或者是特效，但攻击时会消耗PP值。此外，所有的射击系武器均没有属性和属性值，属性和属性值是绑定在武器技能身上的，武器技能等级越高，属性值也就越高。

ライフル（步枪）



主流射击系武器之一，双手武器，射程远，攻击和攻速也不错，简单易用。特技キラーシュート是清杂兵的利器，刷自由任务时非常快。

S级武器适用职业：神枪手（ガンマスター）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径					
武器名	PP值	攻击力	命中力	必要命中力	入手途径
ブラックバルズ	1281	828	234	168	多个S级任务中均可入手
ミズラキホウ	1665	621	293	164	任务“狂信者の社S”、联机任务“真影に至る暗S”
ブラックバルック	256	911	257	86	任务“エンドラムの残党S”
ミズラキホック	512	745	257	86	任务“圣地夺还S”、“双头の守护兽S”
ブリンガーライフル	368	952	269	191	称号“スーパーヒーロー”奖励
ラトルズネック	1361	928	263	189	任务“SEEDの胎动S”、联机任务“真影に至る暗S”
キラーエリート	1428	1021	294	213	称号“ライフルコレクター”奖励
スカルソーサラー	1710	1292	379	235	任务“SEEDの胎动S”、联机任务“真影に至る暗S”

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	170%	消费PP	12	命中修正	75%	特效等级	4	属性值	40%
入手途径	商店购买									

技能名称	キラーシュート（Killer Shot）									
LV30能力	威力修正	140%	消费PP	48	命中修正	75%	特效等级	4	属性值	无属性
入手途径	称号“至高の暗杀者”奖励									

キラーシュート具有致死攻击的特效，对BOSS虽然无效，但却有一定几率秒杀杂兵，非常有用，只是PP消耗量很大。

技能名称	マヤリーシュート									
LV30能力	威力修正	180%	消费PP	19	命中修正	91%	特效等级	4	属性值	无属性
入手途径	任务“凶飞兽讨伐”									

攻击时一定几率带有睡眠效果，威力和PP消耗也挺令人满意。

ショットガン（散弹枪）



双手武器散弹枪表面看来攻击力很低，但它是每次射出多发子弹，实际造成伤害要大得多。武器技能LV1～LV10时可以一次发射三枚子弹，LV11～LV20就是四枚，LV21以上则是5枚。近距离时如果让目标全吃五枚子弹的话，能够造成很高伤害。需要注意的是，散弹枪没有第一人称射击模式，再加上它射程也比较短，把它当作近战武器使用就是了。

S级武器适用职业：神枪手（ガンマスター）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径					
武器名	PP值	攻击力	命中力	必要命中力	入手途径
シッガ・デスタ	659	175	152	162	任务“同盟军本部夺还S”、“圣地夺还S”、“生态系の保护S”
ヴァン・ブレラ	1098	150	159	162	任务“踊る珍鸟S”
マダム・ブレラ	1098	140	159	162	任务“踊る珍鸟S”
シッガ・バレッ	700	196	171	182	任务“最凶の砂兽S”
シッガ・バクダ	734	216	191	205	称号“ショットガンコレクター”奖励
スプレッドニードル	1400	209	267	230	任务“最凶の砂兽S”

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	170%	消费PP	15	命中修正	70%	特效等级	4	属性值	28%
入手途径	商店购买									

技能名称	バラタ・チャムンガ									
LV30能力	威力修正	165%	消费PP	15	命中修正	80%	特效等级	4	属性值	无属性
入手途径	任务“踊る珍鸟”									

具有挑拨特效，可以强迫怪物攻击自己，在联机时会有比较大的作用。

技能名称	バラタ・マガ									
LV30能力	威力修正	165%	消费PP	30	命中修正	130%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	任务“砂尘の机械战士”、“蛇兽觉醒”、联机任务“灼热の震角兽”									

具有令目标命中和回避下降的特效，再加上散弹枪的特点，可以一次性弱化多个怪物。



ロングボウ（长弓）

双手武器长弓的感觉和步枪有些类似，射程远、攻击力和攻速也不错，能够切换成第一人称瞄准模式。虽然长弓的整体攻击力比步枪低一些，但是却有无视防御力的特性，这在对付一些高防御的怪物时显得尤其有用。

S级武器适用职业：大法师（マスターフォスー）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径					
武器名	PP值	攻击力	命中力	必要命中力	入手途径
ヒロクテリ	1507	597	358	146	多个S级任务中均可入手
ヴェロスエスクード	1159	795	338	152	任务“踊る珍鸟S”
リカウテリ	1601	669	402	164	任务“圣地夺还S”、“遺跡の奥に眠るモノS”、“凶飞兽讨伐S”
ナスヨテリ	1680	736	450	185	称号“ロングボウコレクター”奖励
ヴァパスシューター	1547	1242	463	209	任务“圣地夺还S”

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	180%	消费PP	12	命中修正	72%	特效等级	4	属性值	40%
入手途径	商店购买									

技能名称	チョウセイソウ									
LV30能力	威力修正	110%	消费PP	24	命中修正	80%	特效等级	无	属性值	无属性
入手途径	任务"狂信者の社"联机任务"研究の代价"									

没有特效，但是射出的箭带有贯通效果，不仅可以一次命中多个成排的怪物，还可以对一些大体型的怪物造成多次伤害。

技能名称	マセイソウ									
LV30能力	威力修正	150%	消费PP	24	命中修正	61%	特效等级	5	属性值	无属性
入手途径	任务"狂信者の社"联机任务"研究の代价"									

具有不俗的麻痹特效，但是命中率比较低。

グレネード（榴弹炮）



双手武器榴弹炮没有瞄准功能，射击的判定也很小，也就是说想准确命中目标可不是件很容易的事情。但是，榴弹炮的攻击力高得惊人，而且炮弹命中后还会爆炸，对周围的目标也会造成溅射伤害，无论对付扎堆的小怪物还是有多个攻击判定的大型怪物都非常有用。如果对榴弹炮的瞄准没有什么信心的话，那不妨尝试下近身零距离射击……

S级武器适用职业：神枪手（ガンマスター）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要命中力	入手途径
グッレ・バズッガ	1281	1274	180	190	任务"蛇兽觉醒S"
グッレ・バスガック	214	1325	160	95	任务"SEEDの胎动S"
インフェルノバズーカ	976	1121	200	160	下载任务中用80枚ウェボンズバッジ交换
グッレ・ハンアビ	1428	1570	227	241	称号"グレネードコレクター"奖励
ソングフォーデス	2222	1420	240	196	任务"蛇兽觉醒S"
ロボビッチグレネード	2800	1800	200	200	称号"ガーディアンズの最终兵器"

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	210%	消费PP	48	命中修正	62%	特效等级	3	属性值	36%
入手途径	商店购买									

技能名称	ボンマ・ドゥランガ									
LV30能力	威力修正	350%	消费PP	60	命中修正	86%	特效等级	2	属性值	无属性
入手途径	任务"暗黑の卫星"、"SEEDの胎动"、联机任务"真影に至る暗"									

ボンマ・ドゥランガ的威力修正相当恐怖，但所付出的代价就是自己要承受部分反弹伤害——这也就是该技能的特效。不过游戏中要回复HP并不是什么麻烦的事情，为了追求高威力，付出点代价也是值得的。

技能名称	ボンマ・マガ									
LV30能力	威力修正	160%	消费PP	60	命中修正	100%	特效等级	2	属性值	无属性
入手途径	称号"孤高の狙击者"奖励									

带有麻痹特效，如果冲着扎堆的怪物开一炮，没准能麻痹上一窝怪物……另外它的命中率修正也是100%，这对于命中率有限的榴弹炮武器来说倒是一个好消息。



レーザーカノン（激光炮）

带有瞄准功能的双手武器，攻速慢，攻击力不算特别高，但好处是发射的子弹有贯通效果，适合对付有多个攻击判定的大型怪物。

S级武器适用职业：神枪手（ガンマスター）、陷阱大师（プロトランザー）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要命中力	入手途径
メテオカノン	1830	739	169	177	任务"双头の守护兽S"、"同盟军本部夺还S"、"SEEDの胎动S"
リュウサイカノウ	2379	554	211	173	任务"SEEDの胎动S"
Nug-2000バズーカ	1281	924	152	181	任务"同盟军本部夺还S"
ニードルカノン	1944	828	190	199	任务"双头の守护兽S"、"同盟军本部夺还S"、"狂信者の社S"
ラブ・インフェルノ	2040	911	213	224	称号"レーザーコレクター"
デガーナ・カノン	2346	1047	244	229	任务"狂信者の社S"

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	190%	消费PP	32	命中修正	73%	特效等级	3	属性值	28%
入手途径	商店购买									

技能名称	ファンタズマプリズム									
LV30能力	威力修正	190%	消费PP	34	命中修正	83%	特效等级	4	属性值	无属性
入手途径	任务"プラント夺还"									

带有高等级的睡眠特效，结合激光炮的贯穿效果，没准能一口气催眠成堆的怪物！

技能名称	マヤリープリズム							
LV30能力	威力修正	180%	消费PP	44	命中修正	65%	特效等级	无特效	属性值	无属性
入手途径	任务"プラント夺还"							

没有特效但是却能够将目标吹飞，稳稳地拉开自己和怪物之间的距离。不过，它的威力修正和PP消耗似乎有点不成正比，用来清兵的话不够合算。



ツインハンドガン（双短铳）



能够瞄准的双手武器，超快的攻速弥补了攻击力的不足，射程也只是略逊于步枪。攻击频率加快后，虽然PP消耗会比较快，但是技能特效也会更容易发动。

S级武器适用职业：神枪手（ガンマスター）、魔剑士（アクロマスター）

部分S级武器入手途径

武器名	PP值	攻击力	命中力	必要命中力	入手途径
ハイパーバイパー	915	274	182	140	任务"草原の支配者S"
テンションブラスターズ	1052	315	209	143	联机任务"真影に至る暗S"
バトルストッパー	1020	338	229	177	称号"ツインハンドガンコレクター"奖励
ガルド・ミラ	1031	450	316	208	任务"SEEDの胎动S"、联机"真影に至る暗S"

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	160%	消费PP	12	命中修正	75%	特效等级	3	属性值	30%
入手途径	商店购买									

技能名称	ツインペネトレイション									
LV30能力	威力修正	90%	消费PP	24	命中修正	75%	特效等级	无特效	属性值	无属性
入手途径	称号"华丽なる超铳士"奖励									

使发射的子弹带有贯通效果，但是威力修正却比较低。

技能名称	ツインマヤリー									
LV30能力	威力修正	170%x2	消费PP	22x2	命中修正	75%	特效等级	2	属性值	无属性
入手途径	任务"凶飞兽讨伐"、"月下の翼兽"									

一次可以发射两发子弹（算上双手的话也就是4发），等于说攻击力足足高了一倍，但这样的代价是要承受防御力下降的特效，同时，PP的消耗也增大了一倍。即使如此，它也是个非常强的技能，适合快速解决BOSS。



ハンドガン（短铳）



可以瞄准的左手武器，主要是用来辅助右手的打击系武器，攻击一些飞在空中的怪物。自身没有什么特点。

S级武器适用职业：神枪手（ガンマスター）、魔剑士（アクロマスター）

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	165%	消费PP	8	命中修正	75%	特效等级	3	属性值	24%
入手途径	商店购买									

技能名称	ペネトレイトヒット									
LV30能力	威力修正	100%	消费PP	14	命中修正	66%	特效等级	无特效	属性值	无属性
入手途径	称号"静かなる狩人"奖励									

和双短铳类似技能一样，带有贯通效果。

技能名称	マヤリーヒット									
LV30能力	威力修正	165%	消费PP	22	命中修正	66%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	称号"静かなる狩人"奖励									

带有吸收HP的特效，不过派不上大用场，靠回复药回复HP就差不多够了。



クロスボウ（十字弓）



不可忽视的左手武器，攻击力和射程虽属一般，但随着武器技能等级的提升，一次能发射多发子弹（每升10级多一发子弹，最大3发），不可瞄准射击，和散弹枪很是类似。

S级武器适用职业：神枪手（ガンマスター）

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	145%	消费PP	12	命中修正	60%	特效等级	3	属性值	15%
入手途径	商店购买									

技能名称	ヤック・ザッゲンガ									
LV30能力	威力修正	165%	消费PP	21	命中修正	75%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	任务“エンドラムの残党”、“同盟军本部夺还”									

带有“底力”特效，当前HP越低则攻击力越强。

技能名称	ヤック・マガ									
LV30能力	威力修正	160%	消费PP	18	命中修正	75%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	任务“エンドラムの残党”、“同盟军本部夺还”									

具有使目标攻击力下降的特效。



カード（投刃）



不可瞄准但却有自动追尾功能的左手武器，一次可以发射两发子弹，当武器技能达到11级起，就可以一次发射三发，作为副手武器来说，攻击力已经算很不错了。不过可惜的是，S级武器只有大法师可以装备……

S级武器适用职业：大法师（マスターフォスー）

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	155%	消费PP	12	命中修正	70%	特效等级	2	属性值	34%
入手途径	商店购买									

技能名称	キュウメイセイシキ									
LV30能力	威力修正	155%	消费PP	32	命中修正	74%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	任务“遗迹の奥に眠るモノ”									

带有HP吸收特效。

技能名称	マセイシキ									
LV30能力	威力修正	160%	消费PP	14	命中修正	74%	特效等级	3	属性值	无属性
入手途径	任务“双头の守护兽”									

具有使目标防御下降的特效。



マシンガン（机枪）



S级武器适用职业：神枪手（ガンマスター）、魔剑士（アクロマスター）

武器技能

技能名称	各类属性攻击技能									
LV30能力	威力修正	155%	消费PP	7	命中修正	87%	特效等级	1	属性值	24%
入手途径	商店购买									

技能名称	メセタフィーバー									
LV30能力	威力修正	180%	消费PP	0	命中修正	100%	特效等级	无特效	属性值	无属性
入手途径	称号“メセタフィーバー”奖励									

这个技能相当有意思，使用时不会消耗PP，但每攻击一次就会扣掉少许金钱，只要身上有足够的钱，可以放心大胆地无限开火。

技能名称	マキリーフィーバー									
LV30能力	威力修正	120%	消费PP	20	命中修正	3%	特效等级	无特效	属性值	无属性
入手途径	任务“双头の守护兽”									

具有使目标浮空的能力，但是命中修正实在是可怜……

法术系武器

本作中没有专门的魔法设定，法术系武器所能装备的技能即为魔法，等级也随着使用次数的增加而提升。法术系武器有长杖、短杖和魔导器三种，但可装备的魔法却完全一样，如果不算切换武器的话，每个角色可以同时使用4种魔法，也就是装备双手武器长杖时的4种，或者是“左手魔导器的两种+右手短杖的两种”，作为一个全能性的法师来说，感觉还真不错。由于各类法术系武器没有什么本质的区别，这里就不再一一介绍了，关于法术的介绍，请参考以前的攻略部分。

文 koflover 编 乌冬 美编 小鱼仔

GUNDAM BATTLE UNIVERSE

ガンダムバトルユニバース

研究中心 RESEARCH CENTER

高达 激战宇宙				
ガンダムバトルユニバース				
PSP	NBGI	ACT	2008年7月17日	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边	

本作对于高达FANS来说可谓是一个庞大而鲜活的资料库，0079到0093这段UC史中所出现的人物、机体、战役等等都收录在内，从中不难找到那份当初的感动。而对于动作游戏爱好者来说，本作也绝对算得上是一款上乘之作，游戏系统、手感、平衡性以及丰富的内容要素都很令人满意。下面为大家带来的是游戏中的机体和武器分析，希望能让大家更加深入地了解这款作品。

武器性能分析

首先我们来分析一下游戏中所出现的武器类型。武器是机体的灵魂，没有好武器的支持，机体纵使有再优秀的性能也发挥不出来。对于玩家来说，了解各种不同种类的武器性能，在不同的地形和战场中灵活应用，是必须要掌握的一环。本作中所出现的武器众多，为了方便理解和阅读，笔者根据各个武器的特点和性能将它们划分成了不同的种类。

机枪系

其最大的特点是弹数多、可以无限连续发射，在近距离时连续向目标开火，所造成的伤害还是非常可观的。但是，机枪系武器有效射程较近，受机体惯性影响较大，在移动中难以准确瞄准目标。所以在远距离作战中，机枪系武器的作用就很有限了。武器应用代表机体：扎古系列、大魔系列、吉姆系列、高达系列。

步枪系

弹数相对较多，虽然可连发却不能无限连续发射，但有效射程要比机枪系武器远出不少，所以在远近距离作战中都可以派上用场。不过步枪系武器一样受机体惯性影响，准确性也很一般，另外因为连发数量有限，如果不慎一口气把子弹打完，会留给对手有机可乘的火力真空期，这时候必须要赶快切换其他武器了。步枪系武器的蓄力攻击和光束系武器一样，在远距离时使用率非常高。武器应用代表机体：吉姆系列、高达系列、勇士系列、战蟹系列。

飞弹系

不能连发，但威力却不是机枪和步枪系所能比的，而且有效射程非常远。飞弹系武器受惯性影响比较大，而且子弹飞行速度较慢，对机动性高的目标会很吃力。但是当对方机体处于硬直状态或者降落回地面时，用飞弹系武器攻击还是有很高成功率的。另外就是用在对付一些目标大、机动性差的大型MA或者战舰上了。武器应用代表机体：吉姆系列、扎古系列、大魔系列。

导弹系

不能连发，威力较大，射程很远，和飞弹系的主要区别在于能自动追踪目标，虽然飞弹系武器也能随着目标位置而改变轨迹，但却不能像导弹系

那样能有180度的转向。由于可以自动追踪目标，所以机体移动时的惯性几乎没有什么影响。但是，导弹系武器的子弹飞行速度更慢，追踪速度远远比不上高机动机体的移动速度，面对飞来飞去的目标实际上并不会有很好的效果，主要作用还是用来进行火力掩护，或者用来打击大型目标。武器应用代表机体：钢加农、钢坦克、大部分大型MA。

光束系

弹数少，不能连发，但是威力大，射程远，不受惯性影响，而且光束系武器的攻击判定很大(整个光束都有攻击判定)，再加上子弹飞行速度很快，即使在远距离也有很高的命中率。光束系武器在前作中曾是最强的武器类型，虽然在本作中稍稍削弱了威力和精准性，但依然好用。它的缺点在于两次发射间隔过长，在近距离时一旦命中落空将会非常危险。武器应用代表机体：GP02、GP03、Z高达、ZZ高达及其一系列次世代主战机体。



狙击系

和光束系武器的性能几乎完全一致，惟一不同是按住射击键不放的同时，可以用方向键调整瞄准星，实现手动瞄准。手动瞄准更有利于玩家预判射击移动的目标，命中后也会有相当的成就感。武器应用代表机体：狙击型吉姆、狙击型勇士、狙击型高扎古。

扩散炮系

散弹强化版，从自机周围各个方向散射，无需瞄准目标，基本是大型机体才拥有的武器。在面对多部机体近距离围攻时有不错的效果，不适合打击单一目标。武器应用代表机体：魔霸、精神力高达MK－Ⅱ。

齐射系

一次齐射出多种弹药同时攻击目标，发射的弹药种类基本是以上那几种，性能和原弹药没什么区别但威力显然会倍增，是强大的武器。武器应用代表机体：诺维捷露、高达ZZ、ν高达。

散弹系

顾名思义，一次能射出数发子弹，覆盖面积大，全中后威力也很可观，适合近距离作战。远距离时由于有效射程不足，且会因惯性影响精度，效果较差。武器应用代表机体：精神力高达、沙扎比、部分大型MA机体。

炮击系

弹数少，不能连发，威力大，射程远，受惯性影响大，主要特点是子弹飞行轨迹呈抛物线，并且在射击同时配合方向键，可以改变抛物线的轨迹，熟练掌握后还是有很高命中率的。毕竟在同时期的武器中，炮击系武器是有绝对的威力优势的，而且可以在掩体后攻击目标。由于弹道是抛物线，一般情况下基本没可能命中天空中的目标，但是在宇宙战，也就是非重力条件下，炮击系武器的弹道就会正常飞行，这样精确性就提高很多了。武器应用代表机体：钢坦克、钢加农、炮击型扎古。

手雷系

和炮击系类似也是抛物线，可用方向键控制，不过因为是用手扔出去的(>_<)，所以射程不远，威力也不够高，一般情况下难堪大用。但是某些手雷系武器带有特殊效果，如电击(移动、射击不能)，燃烧(持续受到伤害)，偶尔可以用用。武器应用代表机体：多连专用扎古Ⅱ。

地雷系

在地面设置地雷，地雷设置后不可移动，接触目标后就会爆炸(不一定要求目标站在地面上，接近即可)。虽然地雷威力非常大，但即使是电脑也很难踩上吧。除非你有近身零距离安地雷的那种魄力，把地雷当作格斗武器来用……武器应用代表机体：地雷扎古。

空雷系

设置在空中漂浮的空雷缓缓向目标移动，接触目标后就会爆炸，威力还算令人满意。作为射击武器来说并不合格，但是却可以有效遏制对方冲过来近身压制。另外它还有个优点就是体积小隐蔽性高，对方在远处很难看到你设置好的空雷。武器应用代表机体：强人、地雷扎古、汉玛汉玛。

轰炸系



在飞行中向地面投掷炸弹，如同轰炸机轰炸一般，MA专有的武器。轰炸的范围很大，即使是飞在空中的机体也未必能幸免，但是投掷的炸弹肯定是受惯性影响的，MA又是在不断飞行中，想要准确命中目标就得需要一定练习了，算是比较好玩的一种武器。武器应用代表机体：阿普萨拉斯Ⅱ。

有线炮系

它的特色在于附有炮管的手臂可以自由伸长，这样可以从其他角度攻击目标，配合机体自身的主武器，能够做到同时从两个方向射击，使对方更难于应付。而且有线炮可以绕过障碍物打出"隔山打牛"的效果，在某些地形中有很强的优势。武器应用代表机体：吉翁号、诺维捷露、汉玛汉玛。

召唤系

召唤出和自身机体一模一样的机体一起攻击(对方无法从名称上识别出是否为本体)，和傀儡系的主要区别就在于召唤出的机体能够主动进行攻击。这么BT的武器只是铁球所专有的，铁球虽然能力极弱，但一下子召唤出满屏的铁球也是很难应付的。武器应用代表机体：铁球。

电热鞭系

一些格斗型机体所配置的武器，向目标投掷电热鞭，射程虽然不远，但是钩中后会使目标一定时间内不能移动和攻击，只能任人鱼肉。某些电热鞭系武器命中后还可以造成持续伤害。武器应用代表机体：老虎。

回力镖系

向目标投掷回力镖，和一般实弹射击武器的区别在于回力镖回旋到手中的过程中也有攻击判定，在某些时候可以对目标造成两次伤害；另外回力镖不会攻击到建筑物，所以可以透过障碍物来攻击对方，而对方却无法还击……武器应用代表机体：波利诺克·沙曼、龙飞。

电磁系

投掷炸弹，爆炸后产生一个区域范围的磁场，处于该区域的敌方机体无法移动和攻击，并且还会持续受到伤害。只要成功限制住对方的机体，就可以趁机造成很大的伤害。武器应用代表机体：阿扎姆、瓦尔瓦罗、汉布拉比。

导爆索系

电热鞭系的强化版，钩中目标后使其移动和攻击不能，并且电热鞭上带有炸弹，碰触目标后就会爆炸，使用得当可以造成很大的伤害。但是导爆索的飞行速度没法和射击武器相比，贸然使用的话肯定会被躲开的。武器应用代表机体：GP03。

浮游炮系

有线炮系武器的强化版，非常好用，可以设置在更远的距离，一次能设置的浮游炮也要比有线炮更多。而且每个浮游炮都是一个可被锁定射击的目标，对方想要切换瞄准机体本身也要花一番功夫。有浮游炮的机体在远程射击上基本都占据绝对的优势，只是小心不要让对方打近身战。武器应用代表机体：爱美号、卡碧尼、ν高达、沙扎比、Ξ高达。

傀儡系

放出和自身机体造型一模一样的傀儡(可以通过目标名称识别出来)吸引对方火力，傀儡一旦和对方机体接触或者被对方击破则会爆炸，可以造成一定伤害。在被对方瞄准时使用傀儡系武器，可以把被瞄准对象转移到傀儡身上，相当有用。和浮游炮类似，满屏的傀儡会加大对方的瞄准难度。武器应用代表机体：加迪亚斯系列。

其他

除此之外还有一些武器虽然没法造成伤害，但却有不错的辅助效果。烟雾弹能使进入到烟雾范围的对方机体无法锁定瞄准目标，闪光弹则是让被闪中的机体一定时间内无法瞄准；防护罩可以吸收任何武器的伤害，类似于I力场的效果；米诺夫斯基粒子弹可以制造一个高浓度的米氏粒子场，攻击该范围内目标的武器精度会大幅度下降。还有网弹和黏着弹，都可以让被打中的机体无法移动，只是中了网弹的机体还可以攻击，但中了黏着弹后连攻击能力也没有了！

主要机体性能分析

这里主要列出的是各年代里一些实力不俗的机体，另外还有一些实力不出众、但有特色的机体也在这里介绍一下。

0079地球联邦

RX-78-3 G-3 GUNDAM



由阿姆罗驾驶的G-3高达，武器仍然为“机枪+步枪+飞弹”的全面配置。格斗武器由传统的光剑换成了威力更大的光束长矛。但最大特点是推进器动力和推进速度有显著的提升，灵活性大增，非常利于操作。

RX-78-4 GUNDAM 04



专为宇宙战而设计的高达4号机，除了“机枪+步枪+飞弹”外还多了一件光束武器，射击能力非常强大，机体灵活性也不亚于G-3高达，是很强力的机体。SP攻击为超射击，无敌时间长，威力比一齐射击更大，但缺点在于开枪后不可变更目标，所以只适合攻击主舰，或者是处于硬直状态的敌机。

RX-78-6 MUDROCK



别名为“泥岩”的高达6号机，为地面作战专用。由于移动方式为悬浮，所以行进能力要比一般机体更为出色。除了机枪和步枪外，它还搭载了一门强力的双管炮击武器，威力非常大。合理控制炮击武器的抛物线，是使用高达6号机的关键所在。

RGM-79SP GM SNIPER II[WD]



WD小队专用狙击型吉姆，比一般狙击型吉姆增加了导弹和新的机枪武器，能力更加全面。机体性能虽然一般，但那把可以手动瞄准的狙击武器却是无比好用。

RB-79 BALL



非常有趣的铁球，能力极低，HP非常少，只有一门可攻击的炮击武器，但是副武器和SP攻击却是召唤出大堆和自身能力一模一样的铁球，喜欢“人海战术”的玩家不妨一试。

RX-78NT-1 ALEX



根据初代高达RX-78-2的理念所开发出来NT专用机。机体整体性能非常强，在RX-78系列中首屈一指。武器配置却只有一门步枪和两门机枪，远程作战能力比较有限，但是主武器的机枪弹数相当多，威力也很大，绝非一般机枪武器所能及。

FA-78-1 FA GUNDAM



全装甲高达的特色显然就是厚实的装甲(高HP和高实弹防御)，但灵活性也并不算差，让具有HP回复特技的机师来驾驶会有一定优势。武器方面的配置为“步枪+导弹+炮击”，多以导弹和炮击的远程攻击为主，若被近身时一定要留足步枪的弹药来摆脱不利局面。

RX-77D GUNCANNON [MP/WD]



WD小队所用的钢加农量产型，武器被精简为一门机枪和一门炮击武器，但主要特色还在于SP攻击超射击，发射炮弹后在目标区域产生大爆炸，覆盖面积和威力都很大，可以一次性消灭多个敌人。

RX-79BD-1 GM BLUE DESTINY



蓝色命运1号机，陆战专用，武器配置为“机枪+步枪+导弹+手雷”，其中导弹为双管，有一定的威力保证。不过本机最大特点还是在于SP的EXAM系统，发动后一定时间内，机体移动速度有显著的提升，可以轻易避开对手的攻击并发动突袭。

0079吉翁

MS-06F ZAKU II [F]



多连中尉驾驶的扎古II，由于武器在战斗中受损，所有攻击以投掷石块(手雷系武器)来代替，带有燃烧和电击效果的石块是其特色。SP攻击虽然是必杀格斗，但攻击射程非常远，具体效果大家试试就知道了。喜欢手雷系武器的朋友不妨多用用这部机体。

MSM-10 ZOCK



双面魔蟹是龟霸的衍生机，配备有四管光束(威力仍以双管计算)和步枪武器，火力相当优秀，光束武器对一般rMS都能造成重创甚至秒杀。不过移动缓慢是它最大的缺点，在陆战场合往往会成为对方优先攻击的对象。

MS-14S GELGOOG[S] CA



夏亚专用勇士，机体性能远胜于指挥官用勇士，SP攻击换回连续格斗，但是那把高威力的机枪换成了一般的飞弹武器，让人感到有些遗憾。即便如此，夏亚专用勇士的实力也绝对是无可非议的。

YMS-15 GYAN



造型颇具中世纪骑士风味的机体"强人"配备有大威力的机枪和空雷，外加耐久极其出色的盾牌，即使不用格斗武器，近距离作战能力也是非常强悍。SP攻击为连续格斗。单单冲那超华丽的造型和武器，强人就非常值得一用。

MA-08 BYG-ZAM



魔霸虽然体积庞大但却并不是MA(虽然它在原作中被定义为MA，但在游戏中的操作方式却和MS完全相同)，虽有利于操作但也失去了MA所引以为豪的制空权，在陆战时很容易被围攻。武器配置为扩散炮、导弹和光束武器，其中威力高达1253的光束武器是主要攻击手段，不过因为魔霸体积太大，要准确瞄准MS可能会有一定困难。SP超射击是对舰攻击的利器。另外魔霸有抵抗BEAM武器的I力场。

MS-14C GELGOOG CANNON



炮击型勇士，配备有步枪、导弹和光束武器，而且雷达性能优秀，在较远的地方就可以锁定目标，远距离作战能力很强，SP攻击为一齐射击。

MAX-03 ADZAM



阿扎姆是吉翁军也是UC史上最初的MA，拥有较高的HP和防御能力，武器方面拥有扩散炮以及磁场系武器，尤其是后者，在对付地面单位时非常好用，SP攻击为扩散炮齐射，和扩散炮一样不适合攻击单一目标。掌握了MA操作和轰炸的技巧后，阿扎姆用起来还是相当有意思的。

MS-07B GOUF



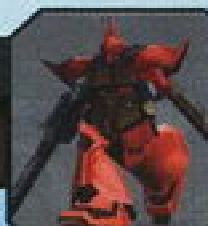
兰巴·拉尔所驾驶的老虎，注重格斗性能，武器只配备了机枪和电热鞭，电热鞭成功命中后紧接格斗攻击就可以造成相当大的伤害。但是射程不足仍是最大的缺陷所在。

MS-18E KAMPFER



京宝梵的机动性非常高，近距离时用散弹和导爆索效果非常好，远距离时也有飞弹和导弹武器来牵制，并不会处于下风。它的缺点在于防御薄弱，和扎古系列的防御能力居然是一个水准。

MS-14JG GELGOOG-JAGER



狙击型勇士，贵在拥有强力的狙击系武器，虽然机体性能在勇士系列中不算突出，可比起联邦军中的狙击型吉姆来说可是要好太多了……

MSN-02 PERFECT ZEONG



完美吉翁号当之无愧"完美"这两个字，机体各方面性能都远远凌驾于同时代，即使用未来几年的标准去衡量，完美吉翁号依然是非常抢眼的。武器配置和吉翁号相同且威力有所提升，SP攻击改为范围很大的必杀格斗，很适合解决敌方的ACE机师。

UNKNOWN APSARASI Ⅲ



阿普萨拉斯Ⅲ是体积极其庞大的大型MS(游戏中操作方式为MS类型)，战斗时那种居高临下的感觉虽然很爽，不过也要做好当活靶子的心理准备。武器配置为散弹、一般光束和一件伴随有爆炸效果的光束武器，SP超射击也比较特殊，在攻击的时候可以自由调整方向。虽然阿普萨拉斯Ⅲ的机体性能极其出色，武器也很完善，可是比战舰还要庞大的体积大大影响了它的发挥。

MAN-03 BRAW-BRO



布劳布罗也是宇宙战专用MA，配备有一门4管光束武器以及有线炮。使用有线炮后它的4门光束炮炮口会伸长接近目标瞄准，使用光束武器攻击即可发射，命中率有显著的提高。SP一齐射击为光束炮口自动索敌连射，范围和命中率都很出色。不过武器单一、弹药缺乏是它的最大不足，光束武器弹药一旦打完，在补充弹药的过程中就会陷于被动。

MAN-08 ELMETH



拉拉所驾驶的爱美号应该是最早搭载浮游炮的机体了，浮游炮虽然拉风但不可乱用，因为这门浮游炮武器的弹药实在是太少了……而自带的那把双管步枪武器射程又很有限，难以满足战斗中的需要，总体来说特点很突出但缺点也很明显。SP一齐射击为浮游炮自动索敌连射，性能很不错，另外在灭敌之余也不要忘记聆听拉拉的歌声。

MS-08TX[EXAM] EFREET CUSTOM



伊夫利特配备有飞弹和导弹武器，但主要攻击方式却是格斗攻击，无论是突进斩还是近身六连斩都有极强的威力。虽然机体性能并不算很出色，但是发动"EXAM"系统后，伊夫利特改就可以以极快的速度接近敌机并将其斩杀，爽快感十足。

MSM-08 ZOGOK



佐魁克拥有两把回力镖武器，一把是弧线飞行一把是直线飞行，能透过障碍物攻击是其最大的特点。SP攻击为同时投掷多把回力镖。是非常有特色的一部机体。

MSM-03C HY-GOGG



高战蟹牺牲部分防御能力，但却拥有一般陆战MS也不具备的灵活性，武器配置为"机枪+步枪+导弹"，是吉翁军比较好用的机体之一。

MA-04X ZAKRELLO



扎古莱罗是注重近身战的宇宙用MA，虽配备有散弹和导弹但却不实用，相反那威力高达1591的格斗攻击才是它赖以自豪的攻击方式，别说对一般MS，即使是战舰也能轻松解决。SP攻击为连续格斗，威力更是恐怖。可是体积庞大、回避能力低下的MA注定是活靶子，过分注重近身作战也使其难以应付来自四面八方的围攻。

0083地球联邦

RX-78GP01 GP01&RX-78GP01-FB GP01FB



GP01可以说是集RX-78系列大成之作，灵活性强、防御力高，武器配置很全面，机枪、步枪和光束一应俱全，还拥有对舰专用的SP超射击。强化型GP01FB相比起GP01在推进器动力和速度方面有所加强，并且对应宇宙战，SP攻击变为必杀格斗，在其他方面并没有什么明显变化。

RX-78GP03 GP03



0083时代的怪物级机体，机体性能让人咋舌而且又有I力场，火力又强劲，简直是一个移动堡垒。其中光束和导爆索武器威力极大，而导弹和飞弹武器也适用于宇宙战那种混乱的场面。值得一提的是它的蓄力格斗命中目标后再使用射击攻击，就会使用原作中著名的零距离射击。虽然它是大型MA，但灵活性却比一般MS还要出色。



0083迪拉兹

MA-06 VAL-WALO



瓦尔瓦罗是一年战争末期开发出的大型MA，虽然在当时没有投入实战，但三年后却在吉翁残党手中重见天日。机体性能相当全面，配备有光束、导弹、机枪和电磁武器，可以很好地适应各种场合的战斗需要。电磁武器和阿扎姆的同类武器效果类似，在多人游戏中能发挥出更大的作用。

YMS-16M XAMEL



扎梅尔是一年战争末期由炮击型扎古的概念设计而来，炮击武器威力极高，命中率也比较稳定，此外还有导弹和机枪，机身虽然庞大却并不笨重，在机体比较匮乏的0083时代算是不错的机体了。

MS-14FS GELGOOG M[CG]



机体配备的三门武器均是高弹数和高射速的机枪，其中主要的一门武器威力达到了132之多。这台机体的战斗方式很鲜明，就是利用较高的灵活性在目标附近周旋，并用火力密集的机枪予以痛击。这一思路被后来的红色角马所继承和发扬。

AGX-04 GERBERA-TETRA



红色角马是希玛中校的专用座机，配备的武器依然是机枪，最强的一门威力达到144，弹数为200，持续战斗能力极其出色。从机体性能方面来比较，除了那台怪物GP03外，红色角马也不逊于同时代任何机体。

AMX-002 NEUS ZIEL



诺维捷露拥有不输于GP03的机体性能，同样有I力场，武器配置也很有特点，有线炮的设置距离几乎可以和浮游炮媲美，而且设置好有线炮时，其中一门“四管光束+导弹”的齐射武器可以直接从有线炮发射，弥补了有线炮弹药不足的缺陷。除此之外，它还拥有“单管光束+导弹”的齐射武器以及BEAM系导弹武器（这种类型比较罕见），远程火力能力更胜GP03一筹。SP攻击为有线炮自动索敌齐射。另外需要强调的一点是，诺维捷露的操作方式是MS类型，比GP03这种大型MA来说更容易上手。

RX-78GP02A GP02



GP02在前作中是最强机体之一，SP核弹攻击有一锤定音的恐怖威力，但在本作中核弹会伤及友军且威力有所削弱，GP02的昔日王者地位也就不复存在了。但不管怎么说，SP核弹攻击还是GP02最大的杀手锏，能量越多，核弹覆盖范围也就越大。除了核弹外，GP02的普通武器只有光束和机枪，没有什么优势。

0087奥古

MSZ-006 Z GUNDAM



Z高达可以说是0087奥古势力的象征，机体性能虽然不够突出但攻击力非常出色，步枪和光束武器是主要的攻击手段。变形MA的能力也要多多利用。SP攻击方面，若是MS形态SP攻击就是超大范围的光剑斩击，而MA形态则是卡缪一举击破THE-0的那招“飞机冲撞”，而一般可变形为MA的机体在MA形态是没有SP攻击的。

MSZ-006 3 Z GUNDAM[GD]



Z高达3号机性能略低于Z高达，主要区别在于SP攻击，Z高达3号机的SP攻击是双管旋转超射击，类似于《W高达》中零式飞翼高达的那一著名招式。变形为MA的时候不具备SP攻击。

MSA-005 METHUSS



美达斯的机体性能不强，步枪和飞弹武器也很平庸，但它最恐怖之处还在于SP必杀格斗，同时投掷出6把光能军刀，速度快、射程远、范围大，6把军刀全吃的话伤害可不是开玩笑的。

0087提坦斯

MS-06K ZAKU CANNON [EFF]



隶属地球联邦军炮击型扎古，SP攻击是原地释放一个作用范围大、持续时间长的炮弹，很有战略价值。

PMX-000 MESSALA



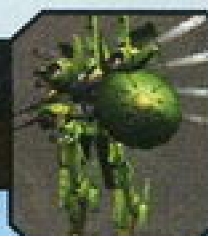
梅萨拉是西罗克所开发并驾驶的专机，机体性能不错，配备有双管光束、导弹和飞弹武器，也有变形MA的能力，在远、中、近距离都能有很好的发挥。

MRX-009 PSYCHO GUNDAM



精神力高达是提坦斯势力的压轴机体之一，可以变形为MA，不仅防御力相当惊人，还有力场和耐久超高的盾牌，一般的武器很难对它造成太大伤害。武器方面配备有两门步枪和一件散弹武器，虽然威力出色但对体积较小的MS效果却并不怎么好，只适合于火力掩护。主要攻击方式是威力高达1977的格斗攻击，但攻击范围有限，需要配合冲刺或者蓄力冲刺使用。

PMX-001 PALACE-ATHENE



帕拉斯·雅典娜的名称由来正是希腊神话中的战争和智慧女神雅典娜，全副武装是它的最大特点，武器虽然多种多样，却少了最主要的光束武器，而使用齐射武器的蓄力攻击又会导致后续的导弹无法命中，这不得不说是一个莫大的缺陷。SP一齐射击拥有相当华丽的弹幕，机体本身的造型又是非常拉风，冲这一点就有使用它的理由。

DRX-005 GAPLANT



加普兰继承了阿西玛的风格——简洁的武器和高灵活性，有变形MA的能力。武器配置为“双管步枪+黏着弹”，后者在机体高灵活性的支持下可以发挥出更大的作用。SP攻击同样是MA形态冲撞。

MRX-010 PSYCHO GUNDAM MK-II



精神力高达MK-II的实力要更胜精神力高达一筹，机体性能有所提升，射击武器多出一门扩散炮，格斗武器变为光剑，威力虽然降到了1613，但是射程超过了999，令许多射击武器也相形见绌。SP攻击为一齐射击，但是最后会使用双剑攻击，射程同样超过了999。简单来说，精神力高达MK-II的防御、射程和攻击力都极其“变态”，用过它的玩家都会体会到。

PMX-002 BORINOK-SAMMAHN



波利诺克·沙曼的最大特点就是副武器和SP必杀格斗的回力镖，可穿越障碍物攻击是非常值得利用的优势。

NRX-044 ASSHIMAR



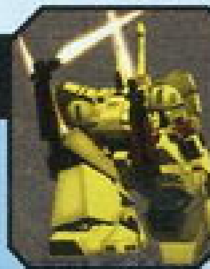
阿西玛虽然只配备了简单的步枪和手雷武器，但灵活性非常强而且能快速变形为MA。SP攻击为变形成MA形态快速冲撞，类似于Z高达。

NRZ-055 BAUND-DOC GK



灰色涂装的猎犬配备有光束和散弹武器，并可变形为MA，同时兼备高防御力和高灵活性是这台机体的特点。SP攻击为必杀格斗。

PMX-003 THE-0



THE-0机体性能非常优秀，武器只有一门威力大、弹数多、连射次数高的步枪武器，副武器是能瞬间补给步枪弹药的弹药包，可以无需担心弹药问题尽情开火。SP必杀格斗的范围和威力都极其惊人，是THE-0又一杀手锏。

RX-139 HAMBRABI



在这几台MS和MA两栖机体中，汉布拉比的实力是最出色的。虽然机体性能不算出众，但配有单管和双管光束武器各一件，一门机枪和一把电热鞭武器，SP超射击是发射巨大的磁力场，具有长时间的硬直效果和持续伤害。

0087阿克西斯

AMX-004 QUBELEY



白色卡碧尼是哈曼·卡恩的专用机，整体实力极其出色。抛开机体性能不谈仅看武器，双管光束武器威力大、命中稳定，但必须正对目标时才能够双管同时开火，浮游炮一般只用来提供火力掩护，主要还是以光束武器为主。SP攻击为浮游炮自动索敌齐射，威力大、范围广，基本是没有办法躲避的，只能靠盾防御。话说回来，没有盾牌是卡碧尼的最大缺点。

0088奥古

MSZ-010 ZZ-GUNDAM



捷多所驾驶的ZZ高达，以超强的火力而出名。武器配备有双管步枪、头部巨型光束炮和“双管光束+导弹”的齐射系武器，个个实用，其中那门光束炮威力高达2069！即使被迫要进行白刃战，它那把超光能军刀的威力也是很可观的。由于ZZ高达的火力太强，往往给人造成一种移动炮台的错觉，实际上，可变形为MA的ZZ高达在灵活性方面也毫不逊色。

FA-010S FAZZ-GUNDAM



全武装ZZ高达没有变形MA的能力，但是火力进一步增强，配有两门导弹、一门巨型光束炮和一门“步枪+导弹”的齐射武器，火力全开后就是漫天遍野的导弹和光枪，相当华丽。SP攻击是在ZZ高达的超射击基础上，增加了大量导弹。

0088新吉翁

AMX-015 GEYMALK



盖玛克是一台可使用浮游炮的机体，除了浮游炮以外，还有两门光束炮和一门“步枪+导弹”的齐射武器，火力相当强。和卡碧尼一样，缺点在于没有盾牌。

AMX-004-2 QUBELEY MK-Ⅱ [B] &AMX-004-3 QUBELEY MK-Ⅱ [R]



卡碧尼MK-Ⅱ的整体性能要比哈曼的卡碧尼逊色不少。原有的双管光束武器换成了单管步枪武器，攻击力下降了不少，而SP的浮游炮自动索敌齐射的威力和范围也远不如白色卡碧尼。

NZ-000 QUEEN MANSA



葵曼沙的机体防御能力很强且有I力场，武器配置方面有BEAM导弹、双管步枪、光束武器和浮游炮，可谓相当丰富，SP攻击是浮游炮自动索敌齐射。

RMS-119 EWAC ZACK



侦察型扎古，拥有非常强的辅助能力，除了机枪外，它剩下三个武器分别是雷达干扰（降低对手雷达侦测范围）、闪光弹（解除被锁定状态）和米氏粒子武器（降低武器命中），SP攻击是连续格斗之余并分别使用雷达干扰、闪光弹和米氏粒子武器，非常有特色。

AMX-107 BAWOO



红色涂装的龙飞配备有导弹、步枪、散弹以及一件可以穿越障碍物的回力镖武器，可以变形为MA，最大的特色还是SP核弹攻击，不过范围和威力却没有GP02那么夸张。可惜的是，原作中变形分离战斗的能力并没有在游戏中体现出来。

0093地球联邦

RX-93 ν-GUNDAM



和沙扎比齐名的ν高达相信是大家最熟悉不过的了，不过无论在原作还是游戏中，ν高达实力要略逊于沙扎比一筹。它的缺点在于灵活有余而火力不足，除了浮游炮以外，所配备的步枪、飞弹以及“步枪+导弹”的齐射武器都已经落后于时代，但是浮游炮的I力场功能（未锁定目标时使用浮游炮）却是一个特色，并被之后的ν高达系列所保留。SP攻击为浮游炮自动索敌，威力要低于沙扎比的SP攻击。

FA-93HWS ν-GUNDAM HWS



ν高达重装型弥补了火力不足的缺陷，无论是新增的光束武器，还是还是经过改良的飞弹和导弹，性能都有明显的提升。SP攻击除了浮游炮齐射外，还夹杂着大量导弹，威力整整提升了一个层次。

RX-93 ν-GUNDAM DFF



ν高达双浮游炮型和ν高达的主要区别在于撤除了一侧的军刀架，浮游炮的数量由6门增加到了12门，使浮游炮攻击和SP浮游炮齐射的威力都有显著的提升。其他方面和ν高达没有什么区别。

RX-93-ν2 HI-ν GUNDAM



HI-ν高达是本作中的最终机体，实力相当出色。且不说其优异的机体性能，单武器方面，威力高达753、能连射4次的光束武器就是独一无二；机枪武器威力高达197，弹数多达123，在近距离时可以始终保持密集的火力压制；飞弹和浮游炮武器倒不是很特别。另外要注意的是，本身具有浮游炮I力场的HI-ν高达还有一面耐久高达2016的盾牌，在双方互拼以BEAM攻击为主的SP一齐射击时，这个优势就非常有用了。

0093新吉翁

MSN-04 SAZABI



沙扎比相信大家都不会陌生，虽然体积大但其灵活性却丝毫不受影响，武器配备有散弹、导弹、光束枪和浮游炮，在各种距离和场合的战斗中都得心应手。SP攻击为连续格斗并伴随着浮游炮齐射，威力恐怖。

MSN-03 JAGD DOGA QP&MSN-03 JAGD DOGA



两台机体都配备有机枪、散弹、导弹和浮游炮，而区别在于后者把机枪有"步枪+导弹"的属性，火力更加凶猛，所以个人使用更偏向于后者。

NZ-333 α-AZIERU



α瓦索龙虽然机身体积庞大却不失灵活，武器配备了散弹、步枪、光束炮和浮游炮，这几乎已经成了次时代机体的标准配置了。SP攻击为自身和浮游炮一齐射击。单从性能上来说这台机体不逊于沙扎比，但是实战中还是吃了体积太大的亏。

EXTRA任务奖励机体

RX-105 Ξ GUNDAM



特点和ν高达比较接近，武器配备是步枪、导弹、双管光束炮和浮游炮，SP攻击为浮游炮齐射。按下□+X可以切换为飞行模式，操作方式和一般MA相同。

RX-104FF PENELOPE



和Ξ高达的区别在于把导弹换成了散弹枪，命中方面有所保证，SP攻击为一般的一齐射击而不是浮游炮齐射。另外本机也有切换为飞行模式的能力。

MSA-0011 S GUNDAM



S高达本身灵活性就很不错，发动ALICE系统后移动速度更快，很难被打中。武器火力也很出色，带有单管和双管光束枪各一把，还有双管步枪和有线炮，中远距离作战能力很强。

MSA-0011[EXT] EX-S GUNDAM



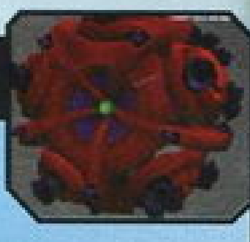
EX-S高达在S高达的基础上进一步强化了灵活性，增加了I力场和MA变形功能，令机体性能又提升了一个层次。武器配置仍为单管和双管光束枪、双管步枪和有线炮，不过有线炮本身没有攻击力，但却可以反弹BEAM武器的攻击，是相当恐怖而又匪夷所思的能力。至于那个ALICE系统……具体EX-S高达能有多快，还是请各位在游戏中体验吧。

F-91 GUNDAM F91



高达F91的武器配有机枪、步枪、散弹和双管光束炮，SP攻击是"限制解除"，机体速度飙升且移动时伴随有华丽的残像，比发动ALICE系统的EX-S高达还要快。不过ALICE系统的持续时间是能量槽耗尽为止，而F91的LIMIT解除只能持续一段时间但只会消耗一层能量槽。此外F91可以切换为飞行模式，再发动"限制解除"时，移动速度只能用"疯狂"来形容。

XMA-01 LAFRESSIA



霸王花是铁面人加罗佐·罗纳驾驶的MA，拥有不输于MS的灵活性，武器有步枪、导弹、散弹和光束枪，但武器性能不是重点，重点是霸王花的攻击方式，当它射击时机体全身就会张开，如同花朵绽放一般，相当有看头。SP攻击是一齐射击，释放的花朵加上满屏幕的子弹，场面华丽极了。

文 胧月 美编 Juxi

本次研究将为大家带来隐藏章节的攻略方法以及难点要素收集，希望能对正在“第死乐章”苦战的玩家、因用语收集不全而对剧情依然摸不着头脑的玩家有所帮助。







西格玛倍音			
SIGMA HARMONICS			
NDS	Square Enix	RPG	2008年8月21日	日版
	1人	1Gb	5490日元	无对应周边

里III乐章 渡り廊下の女

进入方法：完成神灵猫的推理。完成该推理需要在获得四个神灵刻音后使用超推理，然后再在棋盘上将四个刻音摆放到阴影周围即可。刻音的入手需要玩家根据遭遇神灵时的提示做出相应的反应。除了“旋律の力”和“神降ろしの力”是需要分别在战斗中更换一次曲目和变更一次弥音的职业外，其他的两个刻音只要在依靠不停地打倒神灵（即“刷”来完成），直到取得“曲を见せた”、“神降をみせた”、“强さを见せた”、“さらに强さを见せた”四个刻音为止。

流程攻略

18刻

→惨剧开幕后，入手刻音“ユリ子の发现”。

→由时钟房间移动到二楼的“馆の回廊 西南”，调查后入手刻音“执事と佳子の会话”。

17刻

→在“清净の庭”调查后入手刻音“茶会”。

→移动到二楼的八纮之间，调查后入手刻音“静马の死亡”。

19刻

→在“清净の庭”调查后入手刻音“大婆の目击”。

→移动到二楼的“馆の回廊 南东”，调查后入手刻音“铳声后の行动”、“执事の部屋には键が……”，接着调查门上的血迹获得刻音



"血痕"。

→在"络繰りの间"调查后入手刻音"执事の遗体"、"マスターキー"。

→超推理

1 静马の死亡状况：左"ユリ子の发现"，右"静马の死亡"。

2 执事の死亡状况：上"执事の遗体"，右"执事の部屋には键が……"，下"铳声后の行动"。

3 密室の谜を解く手がかりとなる刻音は？：下"血痕"。

4 ユリ子の死亡时期：右"YES"。

5 メイドが杀されていたとすると矛盾する刻音："大婆の目击"。

6 矛盾に隐された真实を示す刻音："异なる铳声"。

7 犯人と、行动の里付けとなる刻音："佳子"、"执事と佳子の会话"。

→移动到八纮之间，大逢魔战。

第死乐章 恐怖的假面

进入方法：在主线六章的过关评价均为A级以上时完成"里Ⅲ乐章"。

特别说明：第死乐章的难度远超之前的任何一章，没有掌握要领的玩家即使在前面练到很高等级，进入本关时也会被杂兵逢魔的"猛击"打得极度郁闷，这是由于弥音的神降在该章各个时刻的相性差别。相性不好的时候，逢魔的通常攻击"魔击"就会变成"猛击"，对弥音造成巨大伤害。尤其是本章的BOSS战次数较多，在杂兵的轮流猛击下，几乎难以支撑，因此请参见下表选择各个时刻的职业。

时刻	职业推荐
13	剑
14	术
15	术
16	铳
17	铳
18	剑
19	剑
20	剑
21	术、剑、铳

除本章外的其他乐章只需推理正确，所有战斗均可轻松通过，该情况在本章不再通用。尤其是BOSS连战时，BOSS会使用强大的魔奏曲让所有音槽的积累速度降低，接着弥音会因为来不及回复HP而消耗至死。假如玩家之前的所有乐章都是走的最短路线，闯到此处时等级之低可想而知。如果玩家不愿意刻意练级，可以参考以下的"拖延时间"战术。





该打法的原理就是利用游戏类似ATB系统的盲区，只要玩家在月弓弥音的前一个动作的演出动画结束前就使用了下一枚式札，那么弥音就可以在不被逢魔行动打断的情况下继续下一个指令。只要这两个指令对应的演出时间均很长，则可以形成没有缝隙的循环，让敌方无法出手。我们先来分析一下符合条件的指令：全周攻击、自动攻击、瞬杀、停止都有着较长的持续时间，但全周攻击火力平均分散在各个敌人身上，要击破BOSS花费时间较长，相对而言的不安定因素也就越多，PASS。接下来的自动攻击、瞬杀和停止都是不错的选择，BOSS不吃瞬杀，主要的攻击任务自然就交给"自动攻击"去完成。所以，我们首先要挑选"自动攻击"对应音槽上升速度最快的曲式札，同时要注意，在使用该曲时，瞬杀或停止的音槽上升速度也要保持很高。这样一来，符合条件的式札只有ゲッセイ、オロチ、ワカコマ、ショウジョウ、シラトリ。为了安全起见，再排除掉不能使用回复的ゲッセイ。

准备完毕后进入战斗，首先发动自动攻击，在自动攻击进行的过程中，拖延时间的瞬杀、停止或全周攻击的对应音槽应该已经蓄满，千万要在自动攻击演出停止前将第二枚式札拖动到发动框里，否则将无法形成连携，之后只要重复以上过程即可。



虽然听起来非常简单，不过这种战术还是有一个必须要达成的条件——因为不能保证每一战都是我方先制行动，所以弥音的当前HP必须要能顶住BOSS的第一回攻击，如果开场被瞬杀，那么之前的战术就无从谈起了。此外，如果BOSS先制使用了魔奏曲，就要一边使用回复一边看运气了，如果能赶在魔奏曲效果消失前存活下来，那么继续用上述战术即可。

流程攻略

15刻

→惨剧开幕后入手刻音“ねねの遗体”、“麟の疑问”。

→前往二楼，在“稀人之间”调查后入手刻音“芙蓉と麟の会话”。

→在“消闲的游戏室”调查并入手刻音“佳子の拾い物”。

14刻

→在“宽ぎの居间”的东侧调查入手刻音“ねねと执事の会话”、“麟の忘れ物”。

→来到二楼，在“消闲的游戏室”入手刻音“执事の影”。

→超推理

ねねの杀害は执事によるもの。犯行の里づけとなる刻音を置こう：左“ねねと执事の会话”、上“执事の影”。

16刻

→在二楼的“馆の回廊 西”调查入手刻音“佳子のつぶやき”。

→“绮罗の间”调查入手刻音“佳子の死”。

17刻



→二楼的“绮罗の间”调查入手刻音“静马の行动”，调查中央的蓝色小点获得“执事のボタン”。

→在“稀人の间”调查，入手刻音“芙蓉の死”。

→超推理

1 佳子を杀したのは本当に执事か？证据となる刻音は？：左“执事のボタン”。

2 芙蓉は何を问おうとしていたのか。芙蓉の得た情报をしめす刻音とは？：左“麟の疑问”、上“麟と芙蓉の会话”。

3 麟を杀したのは执事ではない。事件の真相を示す刻音は？：上“佳子の拾い物”、左“佳子のつぶやき”。

→前往16刻的“绮罗の间”进行BOSS战。

→前往17刻的“稀人の间”进行BOSS战。

→前往16刻的“八纮の间”进行BOSS战。

13刻

→二楼的“香散草の间”调查入手刻音“梅の遗体”、“竹の行动”、“执事の行动”。

→在“稀人の间”调查后入手刻音“芙蓉とユリ子の会话”。

18刻

→前往“清净の庭”，调查后入手刻音“ゆうの秘密”，调查魂之影旁边的蓝点入手刻音“マスターキー”。

→二楼的“馆の回廊 北东”调查后入手刻音“键のかかった扉”、“坏れたキー”。

19刻

→在“宽ぎの居间”调查后入手刻音“执事に怯えるゆう”。

→前往“清净の庭”调查后入手刻音“ゆうの遗体”。

→前去二楼，在“七贤の间”调查入手刻音“竹の遗体”。

20刻



→在"缮いの间"调查后入手刻音"ユリ子の死"，调查左边的大壶获得"血のついたロープ"。

→"络缲りの间"调查后入手刻音"ユリ子の发现"。

→超推理

1 竹の部屋は密室ではなかった？密室の谜を解く刻音を置こう："マスターキー"、"坏れたキー"、"执事の行动"

2 ゆうが杀されたきっかけを示す刻音を置こう："ゆうの秘密"、"执事に怯えるゆう"。

3 ユリ子が事件の真相に气づく元となった原因を示す刻音は？："竹の遗体"、"ユリ子の发现"。

4 梅の杀害に使われた凶器はどこへ？凶器を探し出し、刻音を置こう："血のついたロープ"。

→18刻"七贤の间"BOSS战。

→19刻"清净の庭"BOSS战。

→20刻"缮いの间"BOSS战。

→13刻"香散草の间"BOSS战。

21刻

→在"黑上の驿ホーム"的东侧调查后获得"静马の死"。

→前往二楼，在"络缲りの间"调查入手刻音"最后の仕事"。

→超推理



完结された黑上馆の连续杀人。首谋者を明示する刻音を置こう："最后の仕事"。

→前往"黑上の驿ホーム"东侧进行BOSS战。

用语收集

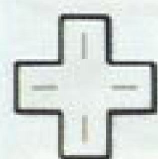
本作的一大收集要素是诠释复杂世界观的用语集，其中有相当一部分较难入手，以下就列出较难入手的用语出现方法。

用语	入手方法
黑上シグマ	第Ⅰ乐章以C或D的评价过关。
月弓ネオン	在第Ⅰ乐章11刻在"命脉の厨"以弥音的枪手形态调查魂之影。
使い人	在第Ⅰ乐章11刻在"宽ぎの居間"以弥音的剑士或枪手形态调查魂之影。
大时计の结界	在第Ⅰ乐章11刻在"宽ぎの居间"以弥音的枪手形态调查魂之影。
札使い	在弥音为术士状态下使用一枚式札。
魔をさされる	在第Ⅱ乐章的超推理第二页，面对"佳子が犯人？"的问题选择"YES"。
ユリ子の眼镜	获得"使い人"后，在第Ⅱ乐章15刻"宽ぎの居间"调查魂之影。
クリスティ	在第Ⅲ乐章将犯人向着逢魔人或黑衣人的方向推理。
静马の苦恼	在第Ⅳ乐章关于静马疑问的超推理时放上3个完全无关的刻音。
封术の绳	在第Ⅴ乐章19刻的"缮いの间"发动调音查。
静马の死角	在第Ⅴ乐章23刻的"八纮の間"以弥音的剑士状态调查魂之影。
存在の否定	在第Ⅵ乐章大逢魔的后方纵向车辆发动调音查。
调律者・シグマ	在上一个车辆更后方处的斜向车辆发动调音查。
消えたネオン	全章S级通关后重新以A级以上评价通过第Ⅲ乐章
不安定な存在	全章S级通关后重新以A级以上评价通过第Ⅳ乐章。
法水	全章S级通关后重新以A级以上评价通过第Ⅱ乐章。
月弓シグマ	全章S级通关后重新以A级以上评价通过第Ⅴ乐章。
黑上のシグマ	全章S级通关后重新以A级以上评价通过第Ⅰ乐章。
ある世界	全章S级通关后重新以A级以上评价通过第Ⅵ乐章。
シグマ ハーモニクス	全章S级通关后重新以A级以上评价通过里Ⅲ乐章。



玩转NDS

文 小超　编 米格



NDS软件学院

VOL.35

转眼到了金秋时节，正是各大高校开学的日子。恭喜各位同学迈入大学校门，开始崭新的生活。大学管理虽然松散，但也不能荒废学业哦。建议大家开始就给自己定下目标，比如专升本，比如考研，比如英语六级等等，然后向着目标努力吧。下面看看近期NDS软件界有什么新鲜事发生。

软件新闻

Reno Studio 新消息

喜欢Reno Studio的朋友大概等急了吧。日前，笔者再次与软件作者Willreno取得联系。据悉，Reno Studio的新版将于10月份发布，但时间可能不是之前所说的15号，而是在中旬或下旬的某个时间。新版将改进随意改系统，提升操作手感并在细节功能上做出变化。本来作者想加入表达式计算器的功能，可以在输入数学表达式后直接计算出结果，但后来发现有一定难度，暂时无法实现。另外，Willreno的另一个作品Will英语阅读小助手DS在刚刚结束的2008歌美杯华人原创大赛上获得了专业组年度原创奖。之前，Reno Studio获得了NEO春季软件大赛第七名的成绩，这次Will英语阅读小助手DS又获奖，让我们不得不对Willreno刮目相看。



eRead DS 发布

看过最近几辑《掌机王SP》的朋友可能对PSP上的电子书软件新秀eRead PSP印象深刻。是否眼馋于eRead PSP的强大功能和丰富图书资源呢？开发商爱搜书网看到PSP版如此受欢迎，再接再厉推出了NDS可用的eRead DS。eRead DS继承了软件一贯的优秀品质。eRead DS电脑端的使用方法与eRead PSP类似。首先我们要在电脑端安装eRead软件，然后将烧录卡存储卡连接到电脑，通过eRead软件安装eRead DS。图书从网上下载后也需要通过电脑端软件传送到存储卡中。eRead DS的界面很漂亮，能够显示文字类图书或者图片类漫画，图片还能自由缩放。软件充分利用了NDS的双屏，可以两个屏幕同时显示文字，并支持竖向阅读，文字尺寸也能更改。爱搜书网上有1000万册的电子书资源下载，相信eRead DS会成为众多NDS用户的新宠。

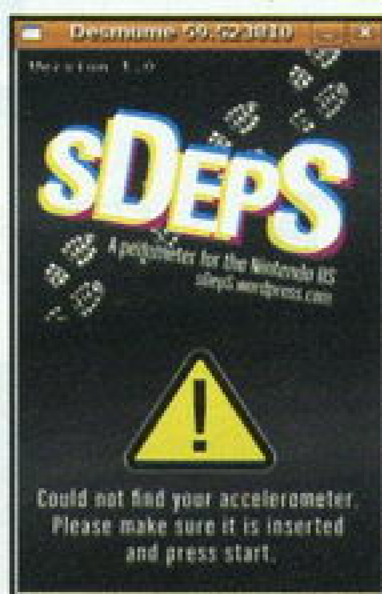


PixelMan 新版推出

NDS上的绘图软件PixelMan于8月29日发布V0.92.9版。新版支持以二进制数据方式存储和保存图片，在选项中加入了重新启动按钮，修复了无法读取图片的错误和不能改变调色板颜色的问题。PixelMan的功能十分强大，是绘制像素画的好工具。



让 NDS 记录运动量



运动是健康生活的保证，但如果每天都维持同样的运动量却不是件容易的事情。现在通过sDeps这款软件，可以让NDS变为专业的运动计量仪，随时记录你的运动量。sDeps可以记录用户走路或跑步的步数和时间，并能加以统计。不过，目前只有R6 Gold才能正常运行sDeps。R6 Gold内置了三轴加速动作感应功能，sDeps恰恰是依靠了这个功能才能感知用户的运动。没有R6 Gold的用户暂且忍耐吧。

软件学院

在 NDS 上编程吧

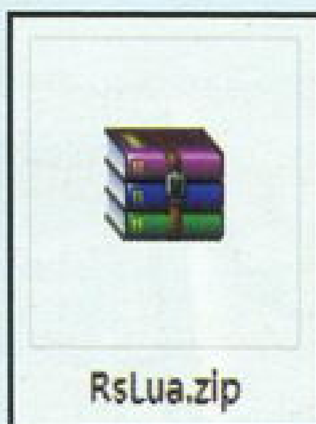
Lua是一种简单易用的编程语言，可以扩展，并且编译后容量较小。NDS上的Lua语言平台Micro Lua DS推出后引起了不少编程爱好者的喜爱。通过Micro Lua DS，我们可以将编写好的Lua程序放到NDS上运行。但Micro Lua DS并没有提供编辑功能。这就束缚住了用户的手脚，只能在电脑端完成程序的输入工作。Willreno则灵机一动，推出了Reno Studio V1.29 For Lua版。这个版本的功能与V1.29版一样，但加入了对Lua程序的识别。用户可以不经过电脑，直接用Reno Studio在NDS上输入Lua程序。如果保存为.lua后缀的文件名时，Reno Studio会自动改变文件保存路径，将文件保存到Micro Lua DS的路径下。然后玩家再通过Micro Lua DS来运行编写好的Lua程序就可以了。下面就看看具体的操作方法。



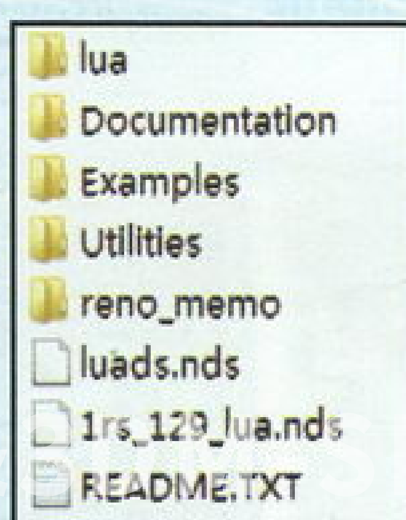
软件名称：Micro Lua DS/Reno Studio
最新版本：V1.0.1/V1.29 For Lua
相关网站：http://microlua.risike.com/ http://rs.yayabo.cn

安装

1 Willreno已经将Reno Studio和Micro Lua DS的文件合并到一个文件夹内，从网上下载名为RsLua.zip的文件包并在电脑端解压缩。



2 解压缩后会得到的名为1rs_129_lua.nds的Reno Studio主程序文件、名为luads.nds的Micro Lua DS主程序文件，以及Documentation、Examples等文件夹，将其拷贝到烧录卡闪存或存储卡的根目录中。

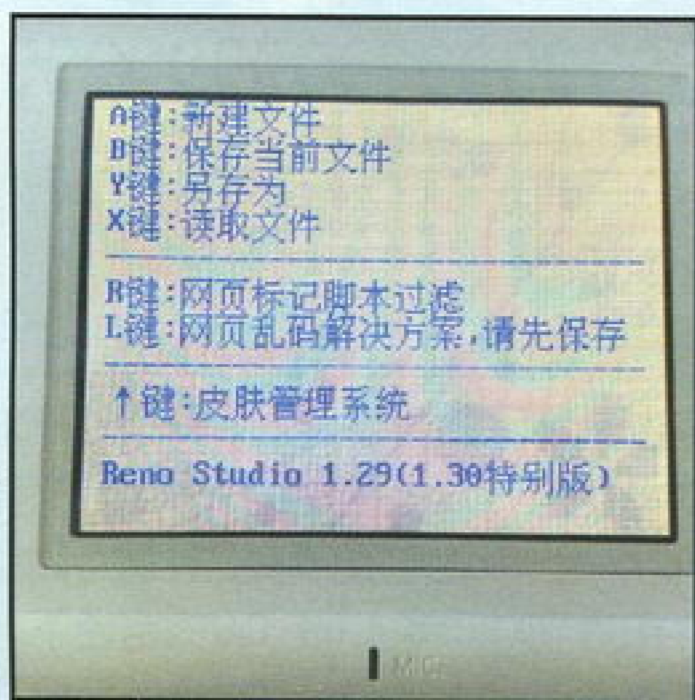


快速上手教程

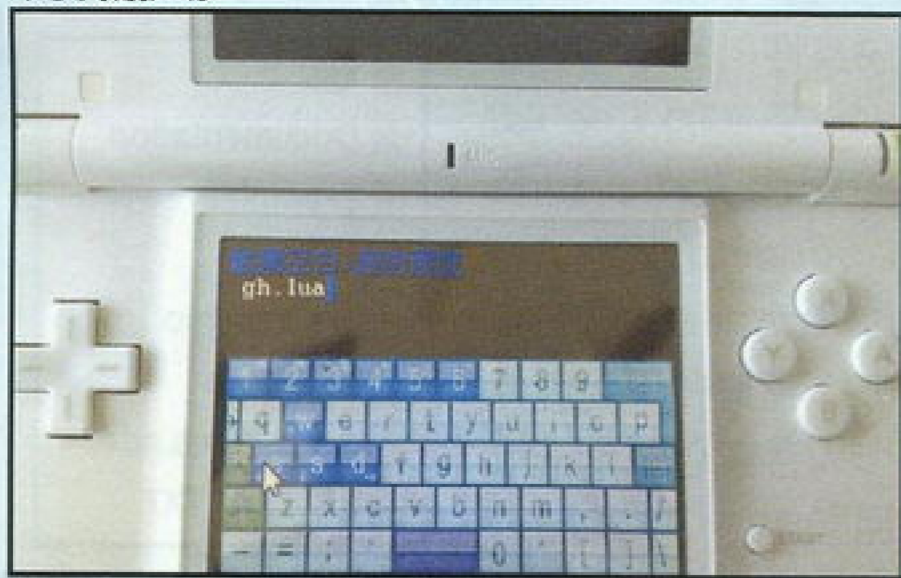
1 打开NDS，找到名为1rs_129_lua.nds的Reno Studio程序并运行。



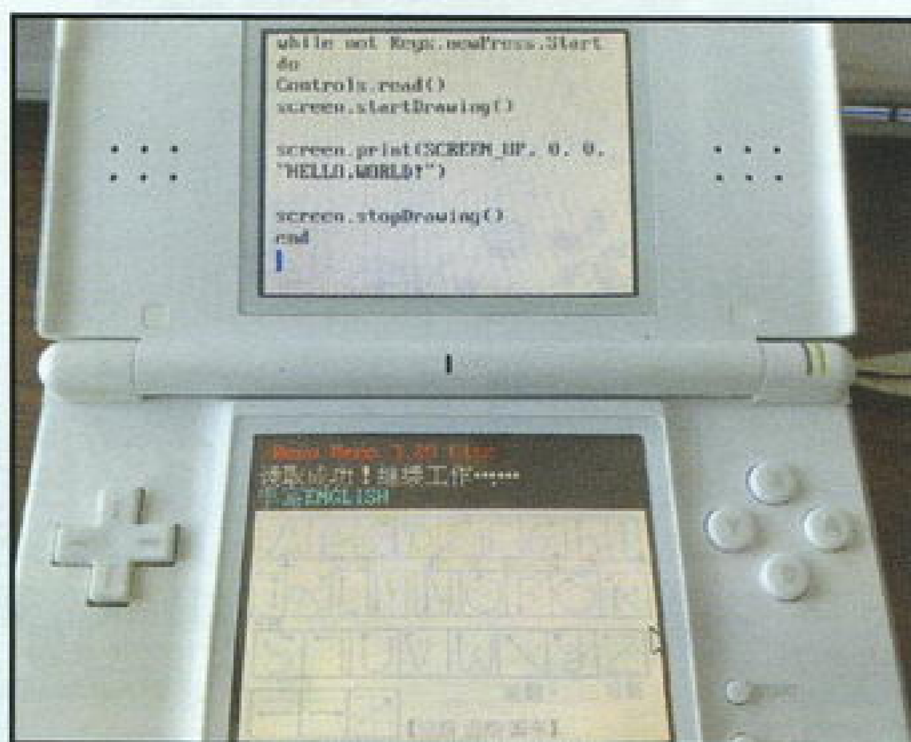
2 进入Reno Studio主界面，按START键调出系统菜单，按A键新建文件。



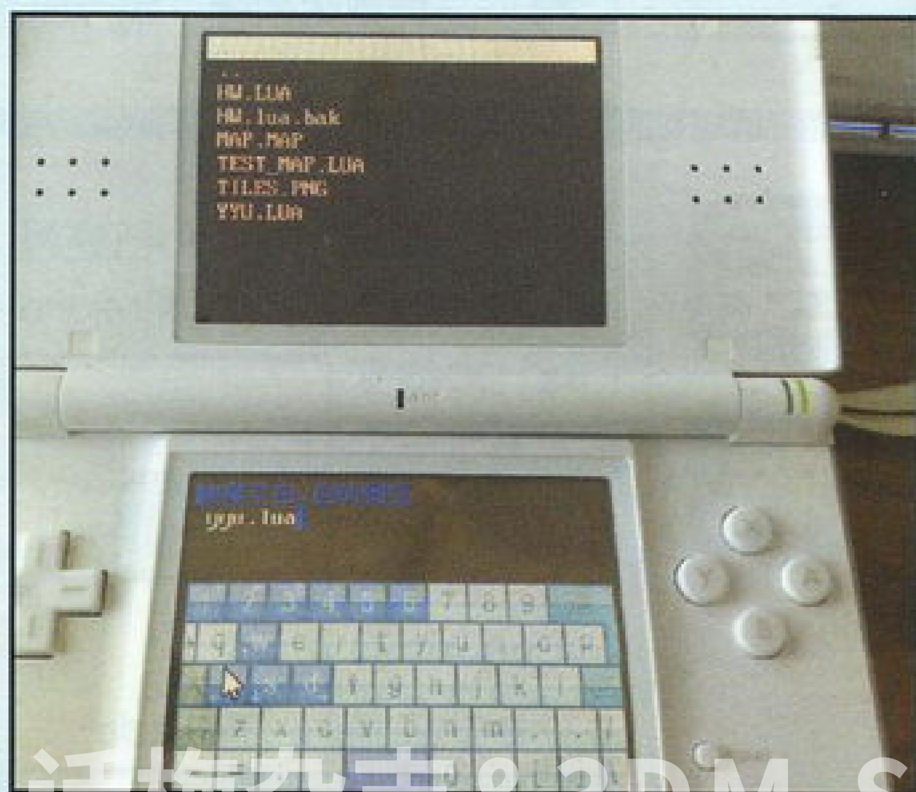
3 进入文件名输入界面，这里要为Lua程序输入一个文件名，注意要以.lua结尾，程序会将文件自动保存到lua/scripts目录下。输入完文件名后，点击虚拟键盘的回车键完成输入。



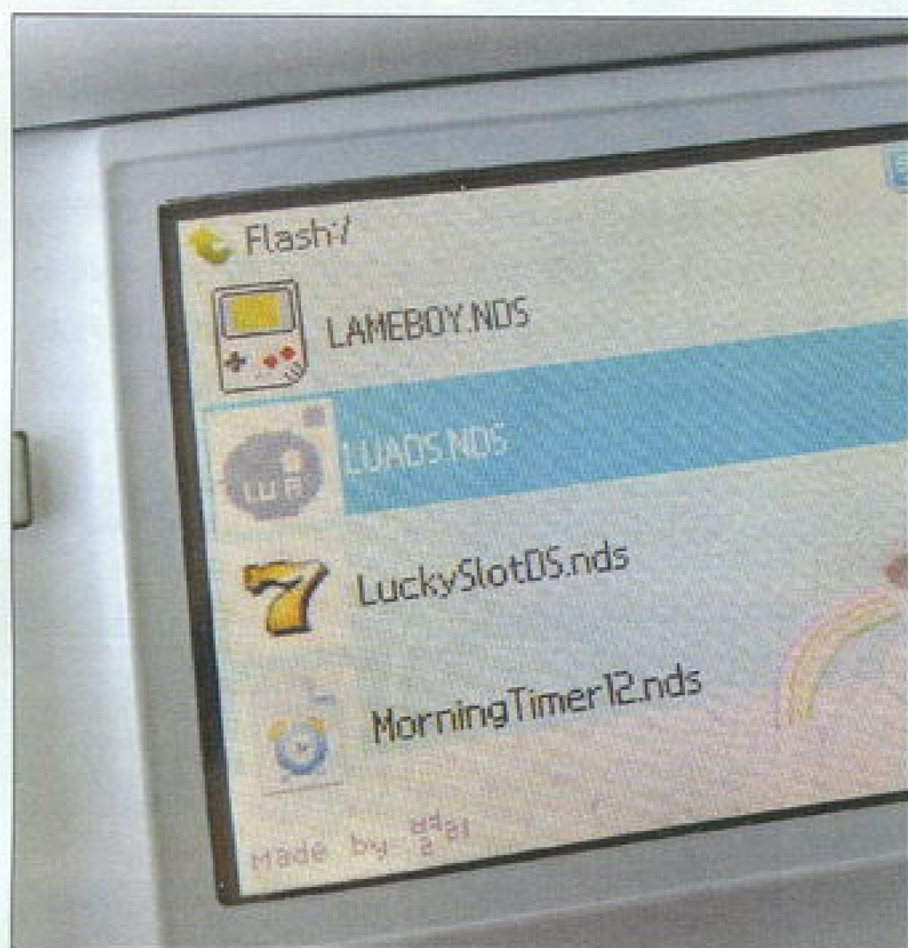
4 进入文字编辑界面，默认是中文输入法，由于Lua语言用英文书写，所以我们要按A键切换输入法。输入完毕后按START键调出系统菜单，按B键保存当前文件。



5 如果要编辑已经存在的Lua文件，则需要按START键进入系统菜单，按X键进入读取菜单界面。默认情况下，程序会显示reno_memo/record下的文件。按SELECT键会切换文件夹到lua/scripts目录下。输入要编辑的文件名后，点击回车键载入文件。



6 打开NDS，找到名为luads.nds的Micro Lua DS的程序并运行。



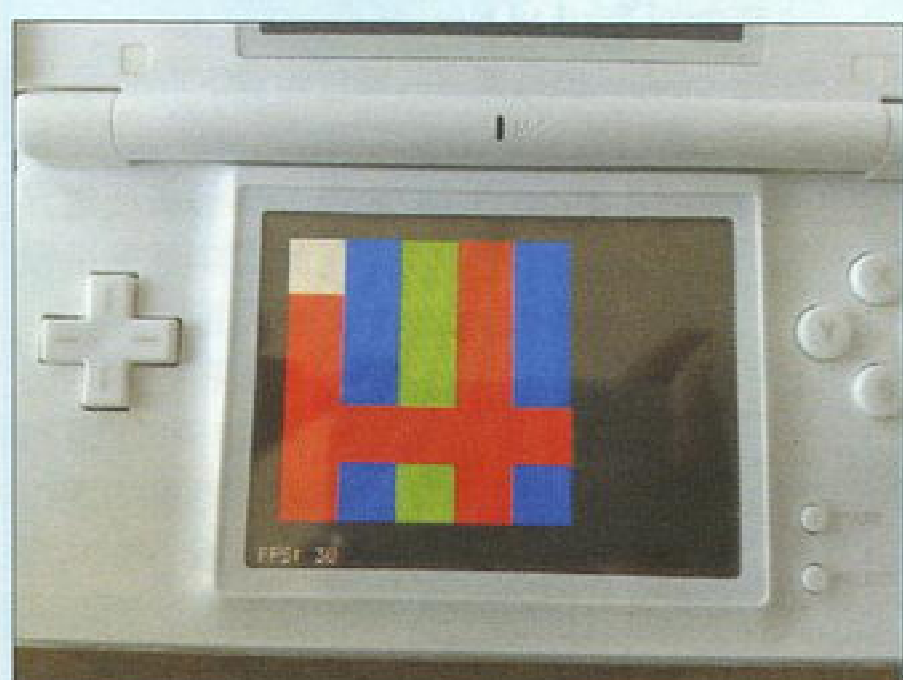
7 Micro Lua DS的界面比较简陋，上屏显示当前文件夹以及按键提示等信息，下屏则显示当前文件夹内的文件。按十字键的左返回上级目录，按十字键的右进入下级目录。



8 Micro Lua DS默认显示lua/scripts下的程序，用方向键的上、下移动光标找到需要运行的程序后按A 或START键运行程序。



9 程序运行中，按START键结束运行，返回主界面选择运行其他程序。



在程序的Examples文件夹内已经提供了不少Lua演示程序，有倒计时的，有显示图片的，也有文字输入的，我们可以用它们来参照学习。另外，在电脑上，用记事本软件可以直接打开后缀为.lua的文件，并进行编辑。如果你对Lua语言感兴趣，那就给NDS装上Reno Studio、Micro Lua DS两款软件吧，真是非常方便哦。

最近关于NDS新机型的传闻又开始满天飞。据传，新NDS将会采用更大的屏幕，IGN的报道更让消息的可信度增进了一步。NDS发售已经快4年，机能跟不上时代的发展，在PSP销量回暖的今天，任天堂也是时候发布新机型了。

NDS模拟器再优化
——No$PMP、No$WTT插件使用指南

文 寰仔 编 米格

许多玩家想买NDS无非是为了体验一些大作，No$GBA这款强力模拟器的诞生虽然给这些玩家一个新选择，但也有让人生气的地方，比如许多玩友最想玩的《最终幻想IV》和《勇者斗恶龙IV》偏偏会遇到战斗时选单字体残留或进入大地图模拟速度减慢等问题。是不是真的就没有办法了呢？日本玩友推出的两款No$GBA插件就能为你解决这些大作攻略过程中遇到的种种问题，让你手头的No$GBA更完善。下面就让我们来看看使用方法吧。

介绍篇

由于是两款针对No$GBA模拟器的插件，因此软件的名称也起得很具有No$GBA的特色，分别叫做No$PMP和No$WTT，最新版本都为v0.33a。No$PMP全称No$GBA Process Memory Patcher，主要功能是通过对模拟器进程内存中的数据进行修正，从而实现对指定游戏的优化功能。而No$WTT全称No$GBA Wait Time Tester，是一款泛用型No$GBA速度优化插件，能够改良No$GBA运行速度，有效地改变模拟器运行拖慢的现象。另外，由于No$PMP针对《DQ4》、《DQ5》做了特别优化，因此在运行这两款游戏时No$WTT将不起任何作用。下面我们还是先来看看No$PMP所能起到的优化作用吧。



▶左侧为未开启No$WTT时运行汉化版《任天狗》时No$GBA的帧数，只有正常游戏速度的1/6。右侧为开启后运行速度，达到了满帧的效果。

《勇者斗恶龙IV》

控制No$GBA执行速度并减轻游戏BGM噪音

读取No$WTT.ini中的设定值

解决在世界地图中速度拖慢的问题

在世界地图按START键时表示地图中走过的区域



◀《勇者斗恶龙IV》大地图无拖慢现象。

《勇者斗恶龙V 天空的新娘》

控制No$GBA的执行速度并减轻游戏BGM噪音

读取No$WTT.ini中的设定值

解决地图走过区域标记全开时在世界地图拖慢的问题

L、R视点旋转加速，并且在任何地方都可以旋转视点

《巫术之星 绯色之封印》

宝箱陷阱解除后点击开宝箱时必须观看的过场跳过

《最终幻想IV》

文字显示刷新问题进行改善

战斗中显示HP、MP最大值

在存储点以外的地方同样可以进行存档

在状态画面等地方可以旋转角色



▲正常开启No$PMP后，战斗过程残留文字现象消除。

《拼图世界 大激斗！拼图大战英雄》

拼图战斗移动时No$GBA出错的几率降低

《灵光守护者》
共有仓库扩张
仓库页面用图标表示
表示敌方HP和给予伤害值
装备效果的移动速度影响两个电脑同伴

《世界树迷宫》
自定义画面中按Y键1秒技能点恢复

《寒蝉鸣泣之时　绊　第一卷·祟》
不表示既读部分的文字（灰色文字）

使用篇

下面我们还是来具体看看No$PMP的使用方法吧。首先我们需要先上网下载No$PMP和No$WTT v0.33a最新版，并将其与No$GBA解压到同一个目录下（虽然不在同一个目录下也可以，但那样不便于管理），接下来就可以开始使用过程了。在上辑中我们提供的No$GBA下载包中已经包含了No$PMP和No$WTT最新版，下面我们就以它为例来介绍使用方法吧。

1. 首先进入No$GBA目录，启动No$GBA模拟器主程序，并选择ROM载入，让No$GBA开始正常运行过程。



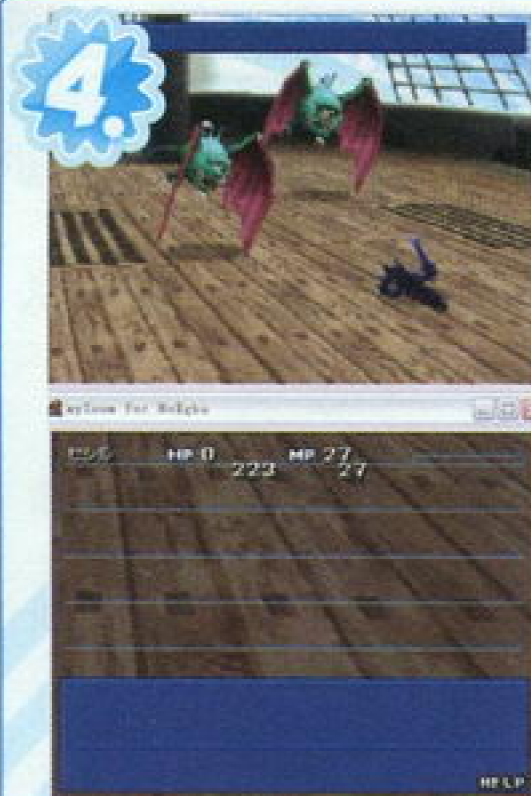
2. 回到程序目录下，运行No$WTT，等待片刻，程序窗口会经历红、灰、黄、绿、灰的变色过程。到最后一次变色为止，程序就会识别到当前运行游戏的内部ID信息了，表明No$WTT载入成功。这时继续游戏，运行速度就已经得到了修正。



3. 接下来我们继续启动No$PMP，如果是No$PMP能够识别的游戏，就会出现红、灰、黄、绿、蓝的识别过程。到最后一次变色为止，程序同样会识别到当前运行游戏的内部ID信息，表明No$PMP载入成功。



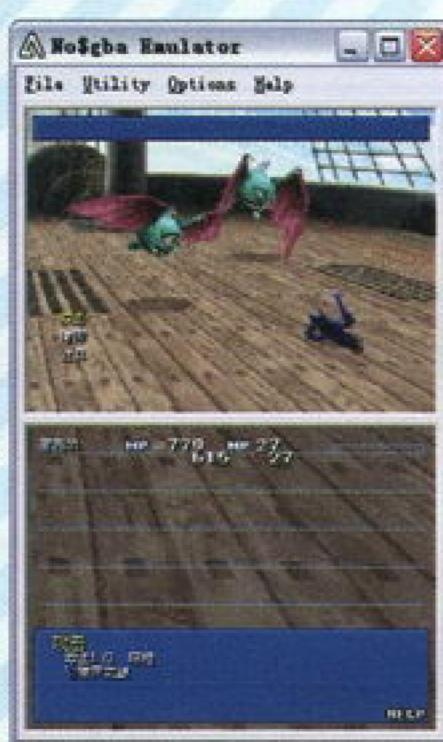
4. 想要使用Myzoom之类的模拟器放大镜程序，则必须在No$WTT与No$PMP载入完成后再开启，否则会导致两个插件无效。



5. 开启No$-PMP实际效果对比，左侧为未开启状态下运行游戏，人物死亡后依旧有文字残像停留在画面上。右侧为开启后效果，显示正常化。



6. 由于No$-PMP采用了ROM校验机制，因此对于汉化版ROM使用没有任何效果，只能对上面所介绍游戏的日文原版起作用，这一点比较遗憾。但No$WTT速度优化功能则是直接针对模拟器进行优化的，因此可以对应任何游戏。



7. 其实No$PMP还支持启动后同步开启No$GBA的功能，打开目录下的NO$PMP.ini文本，最后一项就是用来设定No$GBA路径的，写入后保存，下次开启NO$PMP就会自动打开No$GBA了。



总结

No$PMP与No$WTT功能单一，而且所能优化的游戏以及效果在上面我们已经详细列举，因此就不再做过多的介绍了，对No$GBA运行效果不满意的话可以试试他们，只是No$PMP不支持汉化游戏，确实令其功能大打折扣了。

烧录卡新闻站

VOL.34

文 月下血影 编 米格

Supercard

厂商：Supercard

厂商网站：chn.supercard.cn

Supercard DS One中文版新包装发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)



最新内核版本：3.0 SP4

Supercard小组于8月29日对外公布了Supercard DS One中文版的新颜色包装，这次的包装摒弃了之前绿色调为主的纸盒，而采用了和卡带主体颜色相同的纯白色包装，包装中包含产品使用说明书、内核光盘、Supercard DS One与读卡器，卡带的贴纸和以前相比没有任何变化。

EDGE DS

厂商：EDGE

厂商网站：www.edge-ds.cn

EDGE DS新版内核发布

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

最新内核版本：1.4

EDGE小组在8月23日对EDGE DS进行了内核更新，目前的最新内核为1.4，此次更新主要修复了部分游戏的兼容问题，并针对EZ3in1进行了功能扩展。详细更新内容如下：

修正了ROM编号为2436、2472、2540的游戏兼容性；
自动补丁支持EZ3in1的震动功能；
自动RAM补丁使EZ3in1可作为内存扩展支持官方浏览器；
更新金手指数据库文件。



iTouchDS

厂商：GBalpha

厂商网站：itouchds.com

iTouchDS新版内核发布类型：

类型：NDS(SLOT-1)
存储：microSD卡(SDHC)

最新内核版本：2.0

本次所发布的iTouchDS最新版内核为2.0，主要解决了部分游戏的软复位兼容问题，并为iTouchDS添加了时钟等功能。详细更新内容如下：

在主机下屏的左上角添加了时钟的显示；
菜单中新增滚动条以便更好地进行浏览；
游戏的复位状态适用于当前的所有菜单；
自制软件被识别为游戏并收藏到iGame中；
修正了金手指数据文件的默认路径；
进一步提升游戏的兼容性；
删除了运行游戏前所弹出的提示；
修正了编号2532游戏的存档问题；
编号是2529、2548、2559、2565、2561、1946的汉化游戏添加了软复位功能；
修正了开启金手指或没有金手指选择时加载游戏会自动待机的问题；
对编号为2482、2487、2492、2496、2506、2512、2524、2526、2527的游戏添加了软复位功能。

玩转PSP

PSP软件学院

文 C.H.1. 编 米格 VOL.35

PSP—3000公布后，不少玩家开始YY PSP—4000的功能。有人说PSP—4000会加入摄像头，也有人说会支持GPS。不知索尼以后是否会将PSP作为系列产品发售，比如硬盘型PSP、蓝牙型PSP或者GPS型PSP等，每种PSP分别适合不同的人群。下面一起看看近期的PSP软件新闻。

模拟器

FBA新版发布

广受欢迎的PSP用多街机模拟器FBA于8月27日、8月31日、9月2日发布V7、V8、V8P1修正版三个新版。V7版中针对有朋友反应V6版不如V5版速度稳定的问题，优化了缓存算法；支持Seta2基板，《电精2》能正常运行了；按下R键等于同时按下街机的A、B、C三个键。V8、V8P1修正版则加入了对CAVE基板的支持；修复了几个小错误，提升了系统稳定性；去掉了CPS3和NeoGeo的驱动，节省了记忆棒空间。

自制软件

PPA新版推出

PSP最好的视频播放软件PPA于9月2日推出V20080902版。新版清除了全部FW1xx系列代码，如果用户仍使用FW1XX固件，可以下载使用V20080608版；在4.01M33固件中支持非英文文件名显示；支持xxx.eng.srt，xxx.chs.srt，xxx.cht.srt类似的字幕文件，根据情况自动判断字幕的编码，对于xxx.srt将继续使用用户设置的默认编码进行转换；修正.sub（microdvd）字幕的编码错误；加入对XVID + AAC编码的MP4视频的支持；放弃使用*.pos文件来记录文件播放状态的方式，将文件播放状态信息统一记录在PPA3xx/moviestat.dat文件中，容量为20条记录，超过20的记录将会覆盖旧文件。



让PSP变成Wii

玩过Wii的朋友都对其特殊的界面留下了深刻印象。Wii的界面采用了频道形式，点击频道即可打开相应功能。随着Wii Shell的推出，你也可以在PSP上体验Wii界面的乐趣了。Wii Shell的使用方法与普通自制软件无异，将其拷贝到PSP/GAME目录后启动，会进入虚拟的Wii主界面，与真正的Wii主机界面非常相似。我们需要用滑杆移动光标来选择频道，按×键进入相应频道。Wii Shell以频道的形式提供了运行游戏ISO、运行自制软件等多个功能，进入频道后会看到同样与Wii类似的界面，点击START按钮启动该功能。

同人游戏

《寻梦俄罗斯》新版公开

国产同人游戏《寻梦俄罗斯》于8月27日、8月30日推出V1.2、V1.3两个新版。V1.2版添加了旋转、移动、消行、连击等操作音效；修改了键盘连发速度，加快了默认速度；添加了方块旋转配置，默认是逆时针方向旋转；游戏可以根据级别加快自动下落速度；解决了特殊汉字作为主题目录名引起黑屏的问题，采用直接操作FAT表的方式读取中文目录及文件；可配置其他目录的音乐，节省记忆棒存储量。

V1.3版加入了方块悬空时的垂直光带效果和直接下落时的飘舞雪花效果，更加绚丽；改进了AI智能，对战中电脑再也不会犯摆出两个以上大峡谷最后无法收拾的错误，AI会及时填补峡谷，保持进攻犀利的同时，防守更加严密了；如果不是用直落方式让方块落下，遇到底部或者其他方块后，不立即固定，而是有机会再移动；方块如果自然下落，或者用方向键加速落下，到底后可以一直有机会用方向键的左、右或者旋转来调整状态。新版改进不少，游戏功能更加完善的同时也增强了可玩性。

《拱猪PSP》推出

拱猪是国内流行的扑克牌玩法，玩友Wxnlyq将其移植到PSP上来，让PSP玩家随时享受拱猪的乐趣。游戏于8月27日、28日、29日、30日推出多个版本。新版改进了出牌体验，在跟牌时如果有该花色，光标自动移动到该花色的最小的牌上，且选牌不会选中其他花色的牌；修改已亮牌在本花色没有出过牌时，不能垫出的问题；修改亮牌只能亮一张的BUG；加入新规则，亮过的牌不能在该花色首轮出牌时出，但在出其他花色时可以垫。玩家该花色只有一张牌时，则不论是否亮过都必须出。游戏时用方向键的上选牌，下取消，按○键亮牌。

软件学院

QQ For PSP 详细使用教程

软件名称：QQ FOR PSP
最新版本：v1.52 PREMIUM
适用主机：PSP-1000/PSP-2000
适用系统：推荐 3.71 M33 以上版本自制固件

用PSP上QQ，一直以来恐怕都是许多P友期盼的事情。想想手机上都有QQ可以玩，如果PSP也能上QQ，每天晚上睡觉前躺在床上看看群消息笑一笑也是相当惬意的事情。国内P友DAVYWEI通过对PSPKVM进行修改，让它配合JAVA版QQ，通过Wi-Fi无线联网登录，实现了QQ向PSP平台的移植。说这么复杂的过程可能大家还有些不理解，咱们还是从实际操作过程来看看这款QQ FOR PSP应当如何使用吧，不过身边有Wi-Fi热点或家庭搭建无线网络的条件可是必须的，在家里可以通过战卡、无线路由器来建立Wi-Fi接入口，详细过程这里就不多做介绍了，还是让我们看看QQ FOR PSP的使用方法吧。

快速上手

1

QQ FOR PSP.zip
4,489 KB

上网下载QQ FOR PSP最新版，解压缩即可。

2

将PSP通过USB连线与电脑相连，打开PSP主机，选择“设定”→“USB连接”，主机中的记忆棒就会以“可移动磁盘”的形式被电脑识别。



3

将解压获得的QQ FOR PSP目录更名为QQ FOR PSP v1.52 PREMIUM，复制到PSP\GAME目录下。不修改文件夹可能导致之后启动QQ错误。

H:\PSP\GAME
QQ FOR PSP v1.52 PREMIUM

4

接下来先不要忙着启动程序，我们首先需要更改一下网络配置。

RSS频道设定　9/2 3:40 AM
设定
网络设定

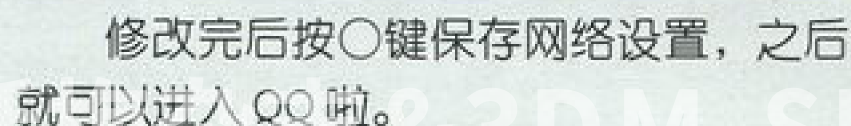
5

进入后选择“基础模式”，找到自己配制好的Wi-Fi设定后进行修改，开启使用代理服务器一项，之后将代理服务器地址设置为211.95.176.6，端口设置为808。因为JAVA版QQ限制使用GPRS或WAP网络才能接入，因此不使用代理服务器进行欺骗的话是无法通过Wi-Fi或家庭宽带网络连接QQ服务器的。

6

网络设定
按○键保存设定。
按◀键返回。
×取消　○决定

修改完后按○键保存网络设置，之后就可以进入QQ啦。



6

选择“游戏”→“Memory Stick”一项，记忆棒图标下找到QQ FOR PSP图标并运行。旧版PSP用户还必须保证使用3.XX或4.XX内核、而非1.50内核才能正常启动这款软件。



7

输入完成后，按方向键的↓选择需要查询的单词，右边栏会显示虽然程序的预览图标经过了修改，但进入后依旧是熟悉的PSPKVM界面，在程序列表中就能看到QQ FOR PSP了。注意，如果你的QQ图标和图上所示一样，都是星型，而非QQ的小企鹅，则说明之前文件夹修改的路径有误，启动后会导致QQ错误且JAVA安装程序丢失。因此一定要退出软件重新进行第二步。

8

确认无误后首先需要选择Network Setup一项，选择之前我们加入代理服务器设定的网络连接，进行联网。联网完成后按下SELECT键返回主菜单。不知道大家还记得PSPKVM的基础操作吗？这里还是再提醒一下，在PSPKVM中我们可以按方向键进行选择，按○键确认，按下SELECT键相当于手机左软键，功能会动态地显示在屏幕左下角，按下START键相当于手机右软键，功能写在PSP右下角。一般情况下左软键为退出、返回或取消，右软键功能为呼出菜单、启动程序。



9

接下来我们选择QQ FOR PSP，按○键直接启动即可。首先会出现QQ的LOGO页面。



10

进入登录页面后，首先是输入QQ号。PSPKVM中已经加入中文输入法以及软键盘，如果一不小心关闭了软键盘，按下START键选择Keyboard就能再次开启软键盘了。软键盘的输入方法很简单，英文、数字输入通过软键盘最下方一排按钮的第三个键进行切换，然后通过滑杆移动光标，○键进行确认。输入错误后最下方第四个按钮是删除前一个字符。输入完毕后别忘记选择最下方第一个按钮确认输入。依次输入QQ号、密码后，选择好选项，按START键呼出菜单，选择“登录”，按下○键确认即可。



11

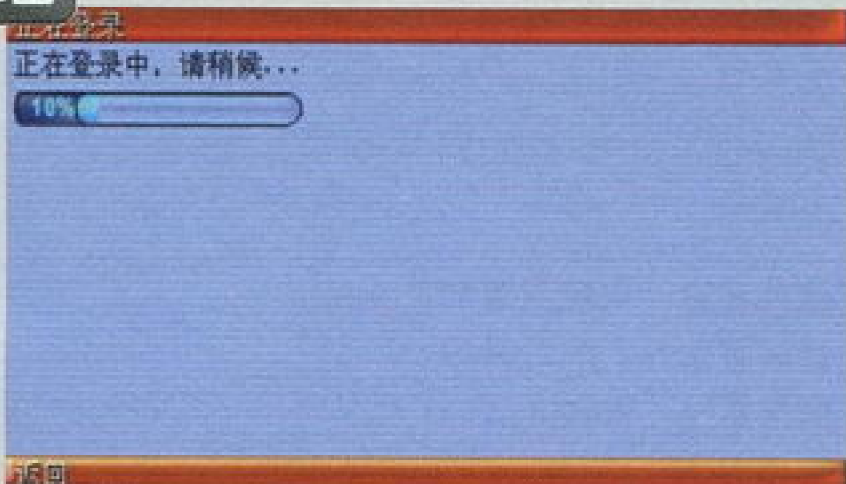


登录成功后就会进入QQ主界面了。此版本QQ不支持群功能，用过手机版QQ的用户应该都知道接下来该怎么办了吧。手机上按下数字5可以快速打开收到的信息，通过摇杆左右切换页面，上下选取聊天好友，下面我们就把PSPKVM与手机对应按键信息列给大家。根据对应关系，按下L或R键后再按○键就可快速查看信息，直接按下○键则是向选择好友发送信息。

PSP 按键	对应手机按键
↑	2
↓	8
←	4
→	6

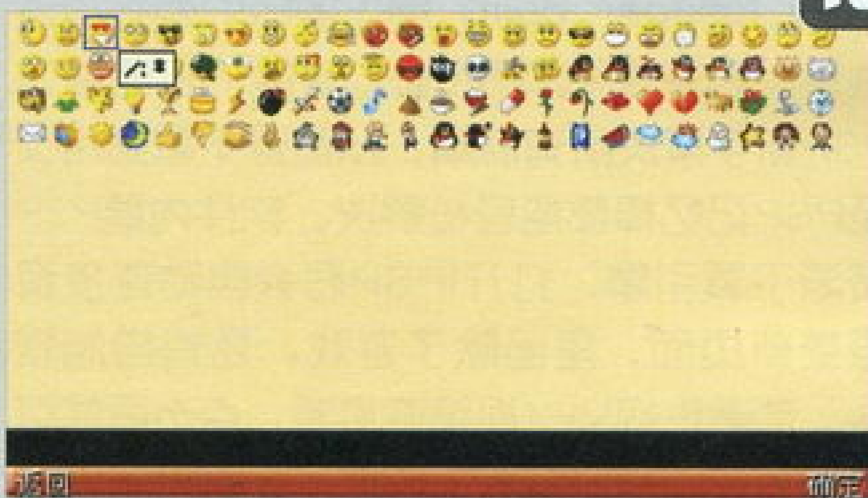
滑杆	方向键
×	0
□	1
△	3
○	确认键
SELECT	左软键
START	右软键
L/R	Shift
L/R + ×	Clear
L/R + □	7
L/R + △	9
L/R + ○	5

12



如果登录不成功，而是停留在进度条50%的地方，很有可能是代理服务器填写有问题，请重新核对后再试。

13



程序已经针对PSP屏幕解析度进行了修改，消息浏览、表情选择等画面都能扩充整个PSP屏幕。

14

而在回复消息的过程中如果想要输入中文，就需要用到PSPKVM的中文输入法了。下面我们也重点介绍一下它的使用。点击软键盘右下角的“中”字按钮就会开启中文拼音输入功能，我们通过滑杆移动来选择拼音字母，选定后按○键确定，而当拼音有可选汉字后，就会以每页5个列在软键盘的最上方，这时我们就可以通过方向键左右选择汉字，上下进行翻页操作，



当选择到自己想要输入的汉字后，按下L/R+○键（相当于按手机数字5）就能确认中文汉字，这一点一定要注意哦！

15

完成一排汉字的输入后，别忘记点软键盘左下角的对钩图标确认输入。之后按下START，选择菜单中的“发送”指令即可。由于PSP按键的限制，想要在PSP上流畅地进行聊天当然是比较困难的事情，尤其是汉字输入确实过于繁琐，看信息可以，发信息就有些太麻烦了。

看了一张新版NDS的假想图，感觉风格太像Sony、Apple的作风，实在缺少了点老任一贯方头方脑的老土设计（虽然老土设计总是很热卖），究竟是真是假虽然还不能定夺，但消息在PSP-3000发布之后传出，可以看出任天堂对竞争对手的警觉程度，Sony也要加油才是啊。

下载拷贝一条龙 iPSP使用教程

文 寰仔
编 米格

众所周知，PSP采用了基于文件目录匹配类型的识别系统，也就是说我们不管是想要看图、听歌还是玩游戏，都必须将这些PSP所能支持的媒体文件存放到记忆棒对应目录下，固件中的视频、音乐与游戏功能才能正常识别到这些文件。于是就有许多PSP新手总是在网上四处询问自己拷贝的音乐、图片为何无法播放，这种目录识别系统为玩家手动拷贝文件造成了很大的不便。另外，寻找PSP专用软件、游戏ISO也是一件非常麻烦的事情。而下面我们要介绍的这款电玩菠菜iPSP软件就能为你省去这些麻烦啦。

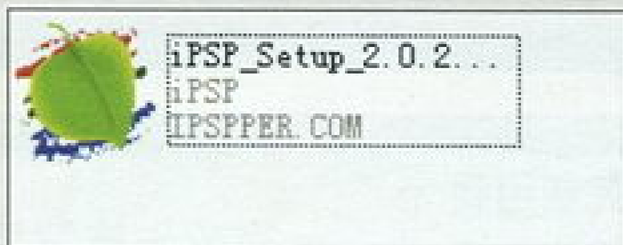
介绍篇

iPSP是由电玩菠菜网站（http://www.ipspper.com）制作的PSP网络资源共享、PSP主机同步的PC软件，它能够为PSP新手解决所有麻烦，从资源下载到拷贝至PSP记忆棒都能轻松解决。软件内建P2P资源下载引擎，打开iPSP后会自动连接资源更新页面，里面除了游戏，还有自制软件、动漫影视MP4视频等资源，点击后就可以通过iPSP直接进行下载。下载完毕后，我们将PSP主机连接电脑，iPSP还能自动对其进行识别，从而无需玩家手工拷贝，就能根据资源类型同步安装到对应目录，省去玩家手工拷贝、记忆目录名称等一大堆的繁琐过程。下面我们就来看看它的详细使用方法吧。

软件名称：电玩菠菜iPSP
最新版本：2.0.2.0429
适用系统：WinXP/Vista
下载地址：http://pic.pspper.com/ipsp/iPSP_Setup_2.0.2.0424.exe

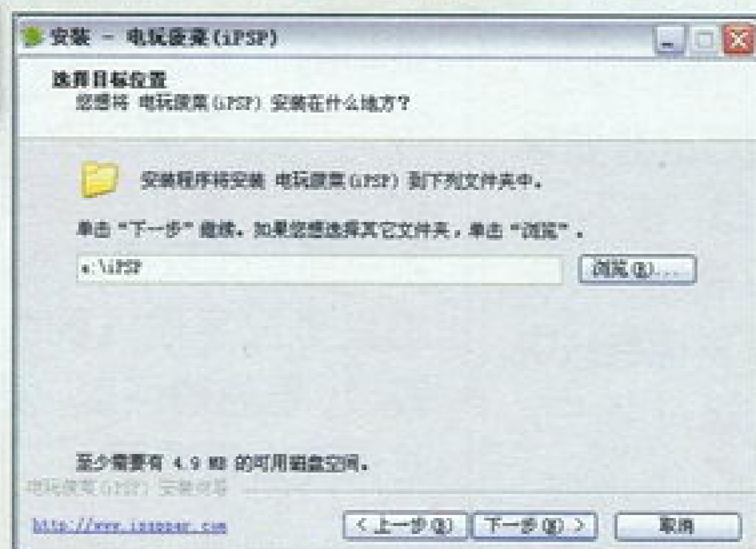
使用篇

1



首先我们需要上网下载iPSP，下载完成后双击安装即可。

2



软件安装过程非常简单，需要注意的是最好将安装路径修改到一个空间比较大的盘符，以便下载ISO、影音资源使用。

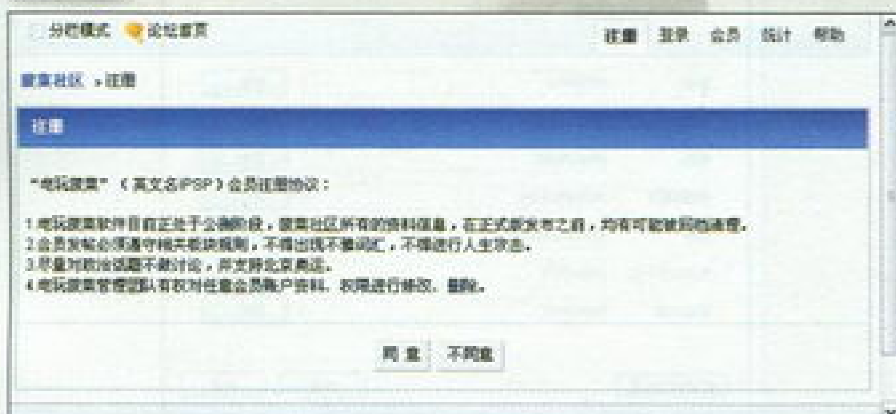
3



安装完成后我们启动软件，目前最新版本的iPSP为2.0.2.0429，而安装包为2.0.2.0424，因此启动后还可能出现升级安装提示，确认即可（如果没有立即提示升级也无妨，依旧可以继续使用）。之后再启动会看到登录界面，iPSP所有功能都必须在登录成功后才能使用，而登录帐号则是电玩菠菜论坛帐号，因此想要使用它就必须先去电玩菠菜注册，点击登录界面左下角的“获取新的iPSP用户名”或左上角“系统”菜单下的“创建新帐号”，就会自动开启网页浏览器并自动跳转到电玩菠菜论坛注册页面进行注册。

4

注册过程非常简单，只要按照一般论坛注册方法注册即可。



5



完成注册后，回到iPSP界面输入用户名和密码，登录即可进入软件首页。首页实际上是一个网页浏览器，会自动打开iPSP资源共享页面，罗列最新的PSP游戏、视频资源。另外，页面顶部还有分类列表及搜索功能，用过eMule等网络下载工具的玩家对这种导航页的操作应该不会陌生。

6



点击一个自己想要下载的资源后，就会弹出资源信息页面，而在资源信息页面中评分右侧带有下载箭头的地方就是资源下载链接，鼠标点击即可。资源下载连接采用ipsp自己独立的网络协议（下载地址为ipsp://|xxx|的形式），而下载方式则与BT、eMule类似，采用点对点共享方式。

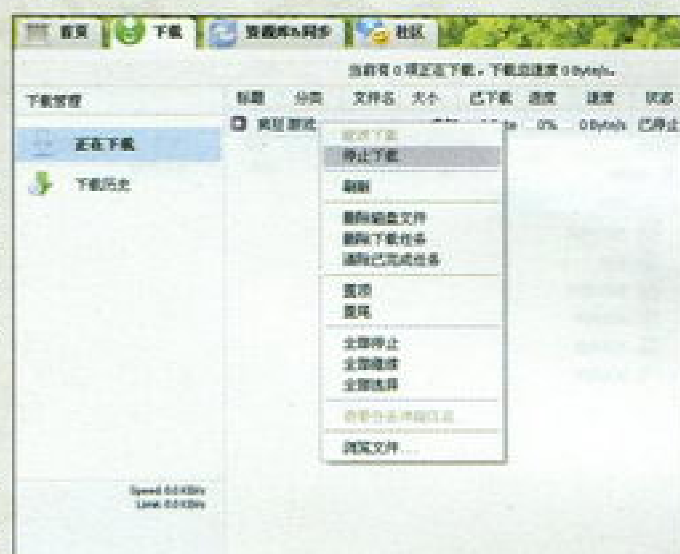
7

提示

新增下载：
Cake_Mania_Bakers_Challenge_USA.

点击后在屏幕右下角就会出现添加资源下载成功的提示，表示您所点击的资源已经成功加入下载列表了。你可以继续浏览其他资源，如果错误关闭了导航首页，只要点击地址栏左侧的小房子图标就能再次打开资源导航首页。

8



点击程序页面顶部的下载按钮，就会进入下载管理页面，我们可以通过点击左侧按钮查看“正在下载”与“下载历史”，而这两个按钮下方是下载流量监控窗口。正在下载页面中列出当前下载的资源信息，iPSP下载的ISO全部采用英文命名，且都为非压缩ISO文件，这些都是为了方便之后同步软件自动同步资源。而ISO中文名称则是通过数据库进行匹配的，在下载信息中我们可以方便地看到中文名称，以便对游戏ISO进行管理。在某个资源上面点鼠标右键会出现控制菜单，具体功能用过下载工具的玩家应该都不陌生。程序默认会将资源文件下载到iPSP安装目录下的Incoming文件夹中，下载未完成的文件以fbt!的格式暂存于目录中，下载完成后经HASH码验证后就会去掉这个后缀生成完整下载文件。当然我们也可以修改下载目录，甚至可以按资源类型指定不同目录，方法在下面进行详细介绍。另外提醒大家，有些文件虽然开始下载，但由于暂时没有种子资源也会显示为未下载状态，这种情况下玩家并不需要进行任何状态更改，一旦有种子程序会自动开始资源下载。默认同时下载资源数量为5个，想要某个资源优先下载可以通过调整下载列表的顺序来实现。

9

上传分流

重新下载

删除

刷新

清空下载历史

查看任务详细信息...

浏览文件...

点击“下载历史”，可以查看之前下载完成的项目列表，选择一个资源按鼠标右键，我们可以点击“上传分流”来为他人做种子，“清空下载历史”可以删除当前历史列表，选择“浏览文件”则会开启文件浏览器并跳转到资源下载的目录中。

10



点击顶部的“资源库&同步”按钮，会进入资源库列表，列表中会罗列出iPSP之前下载的各种资源文件。由于这里采用了数据库记录方式，因此是无法识别玩家拷贝到iPSP目录下的资源文件的，只能通过iPSP下载的资源才能显示在资源库中。资源库具备游戏ISO与中文名称匹配功能，非常方便，这样就可以不修改文件名实现对中文名称的纪录（ISO文件一旦改中文名同步资源后会导致PSP无法运行ISO），以便玩家查找ISO。还可以通过左侧资源库类型列表选择不同类型的文件查看。

11



将PSP以“USB连接”模式接入电脑后，iPSP就会自动识别到PSP并打开“PSP对传同步”窗口。不过首次使用时我们还需要先进行资源类型同步目录的设置。

12



关闭对传同步窗口后返回“资源库&同步”界面，点击右上方的“设置PSP目录”按钮，在弹出的界面中点左下角的“恢复初始设置”后点确定。

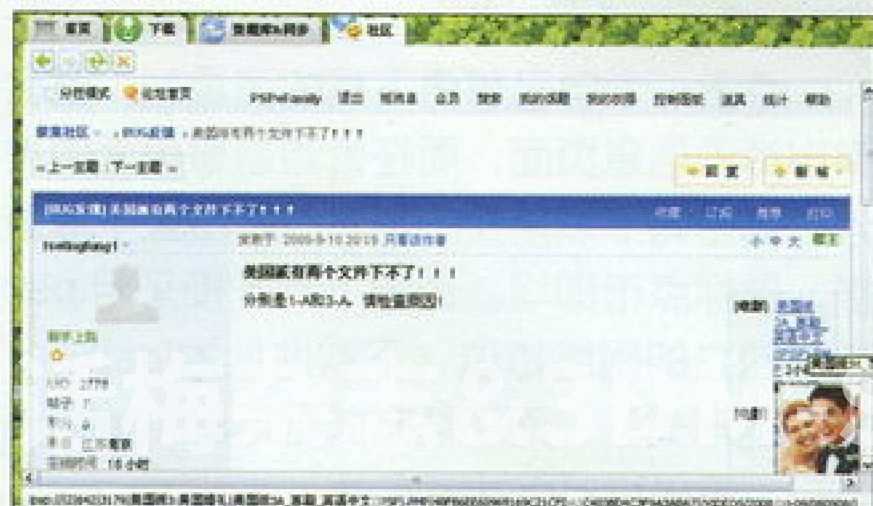
13

接下来点击右上角的“传输到PSP”按钮，再次出现“PSP对传同步”窗口，这时选择不同类型的资源，右侧的PSP文件浏览界面就会自动打开到对应目录中，选择一个资源文件点鼠标右键，之后选择“添加到PSP”即可直接将资源文件传送到PSP记忆棒对应目录中，非常方便。我们也可以将PSP资源传送回PC做备份，方法同上。另外，左侧的PC资源列表默认状态下是不会根据内容类型切换目录的，这是因为我们没有设定下载分类对应不同的目录，设定后就可以在下载、传送时实现资源过滤功能，自动将不同类型文件存储在PC不同的文件夹中了。同步窗口还显示着记忆棒剩余容量，方便我们进行管理。



14

iPSP顶部最后一个按钮是“社区”，点击后下方浏览器会自动进入iPSP官方论坛。而论坛帖子右侧往往有最新资源下载链接，点击后也可以直接加入下载列表中进行下载。



15



最后我们来看看iPSP顶部的“工具”菜单。“功能插件”中我们可以查看目前iPSP所安装的插件。其实iPSP是一个框架软件，它的四个主要功能都是以插件的形式实现的，也就是说软件之后还可以通过插件方式实现更多功能，我们可以随时点击“工具”→“功能插件”→“获取插件”查看有没有新功能推出并进行下载。

16



点击“工具”→“选项”可以对iPSP各项功能进行设定。“常规选项”中包含了程序语言、开机启动、自动登录等设定。

17



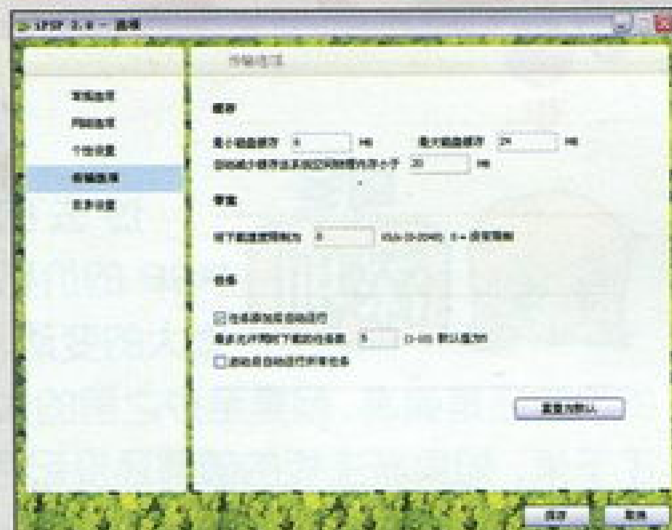
“网络选项”中包含一些高级网络设定，如果你的网络环境无法登录iPSP，有可能还需要设置代理服务器。在登录页面左侧也有直接进入代理服务器设定的按钮。

18



“个性设置”中可以选择窗体背景，除了程序已经包含的几款外，我们还可以自由的浏览图像文件并将其设定为窗体背景。

19



“传输选项”中包含着各种网络下载设定，缓存中可以设定磁盘缓存以保护硬盘，带宽中可以对下载速度进行限制，任务中可以设定最大任务项，并将软件设定为开启即自动开始所有任务下载，否则每次开启软件还需要手工开启下载。

20



“目录设置”是设定PC端不同类型文件存放路径的，建议首次运行软件就立刻进行设定，这样有利于下载、同步资源时分类过滤资源。

结语

整体上说，iPSP是一款功能全面、使用方便的PSP专用资源下载、同步软件，它实现了从下载文件到自动拷贝的一条龙服务，也在慢慢成为PSP玩友分享资源的首选平台。但软件无法手工向资源库中添加资源、无法在离线或无网络模式下开启同步资源功能也局限了它的应用范围，而且下载功能还存在一些小的BUG需要修正。希望这款软件能够不断更新，走得更远。

掌机市场扫描

时间过得真快啊，奥运结束了，学生也上学了，大家又回到了繁忙的生活节奏之中。虽然在繁忙中我们可以享受充实与成长带来的快感，但是也不能因此忽略了亲人，特别是中秋节到了，大家也别忘记借此机会表达自己对家人的关心哦。可能大家看到本次市场扫描的时候中秋已经过了，但还是要在这里祝大家中秋节快乐，好了，下面就让我们来关注一下最近的掌机市场行情吧。



栏目主持／乌冬



乌冬

深圳

过去的半个月里PSP的价格并没有出现太大的变动，虽然现阶段的价位还是偏高，但是至少之前的大波动已经停了下来，如果新主板的破解还没起色的话，相信这种高价位的局面还会维持上一段时间。据了解，目前V3主板的破解工作已经到了瓶颈的阶段，如果能突破这个瓶颈的话PSP的破解将迎来一个崭新的时代，突破不了就很可能意味着破解时代的终止或回到硬降的时代，而市场也一样，一直在等待这样一个契机让居高不下的价格降下来。除了粉红色和蓝色主机外，大部分店面的普通版PSP-2000报价都在1400元以上，只有少数几家报价在1390元附近的，不过至少可以确定的是V2主板的机器目前还没出现缺货的情况，颜色方面还有较多的选择余地。

面对水货的降价压力，行货iDSL的价格也在积极的调整中，1040元成为了目前比较普遍的要价，虽然市面上黑色和银色的iDSL都出现了一定程度的缺货，不过并没有给价格造成影响。

完稿前收到《口袋妖怪 白金》偷跑的消息，并且深圳已经有现货，普通版开价从330元到350元不等，以新到货的游戏来讲价格还算合理，估计再过个几天全面到货了，价格就会跌到320元或更低。另外带特典的版本也见到有卖，不过数量不多，所以会比正常价格要贵一点，开价430元，值不值的话就看个人了，毕竟这种大作也不是经常有的。





沈朗

广州

伴随着奥运会的结束，暑假也正式和广大学生玩家告别。广州市场在开学前的小半周内经历了一个小高潮后也趋向平静，作为消费主力军的学生玩家在暑假期间该买的也买了，该玩的也玩了，所以每年的9月上旬均为电玩市场传统的小淡季（2006年除外），各店的小工在经历了暑假的拼搏后也迎来了短暂的假期。

奥运会后各地物流恢复正常，加之暑假的结束，PSP市场出现了一次小幅度的降价，不过随后市场便在9月上旬迎来一次大幅的向上调整，截止至9月10日PSP-2000型报价如下：黑色1335元；白色、薄荷绿1435元；熏衣紫、雏菊蓝1440元。

我们来分析一下这两次的价格变动，首先是8月底的那次小降价，主要原因前面也提到了，其次是因为马上要开学了，各商家得把握好最后的机会把量做上来，以便在下一阶段进货的时候做到以量压价，争取一个更好的进货价，从而提升本地市场竞争力。跟着是9月的那次涨幅，因为暑假旺季已告一段落，各商家开始做新一季度的市场部署，再加上紧接着的中秋小黄金周和国庆黄金周，各商家都会优先把有限的货源照顾到自己批发系统的下游店，所以零售市场的涨价是必然的。

NDSL和iDSL方面价格变动不大，基本等同8月底的报价。关于未来的价格走势，由于国庆黄金周马上要到，节假日期间各机种售价上涨也是商家正常的出牌方式。如果不是太着急玩的朋友可以等黄金周的后半段或假日结束后再出手，这样说不定能省下一笔。



才一年的时间，PSP便又开始了新一轮的新老交替，在这个青黄不接的时间段，主机价格也非常飘忽不定。PSP-3000即将上市，索尼已经开始减少2000型的产量，但是对于中国市场而言，能否破解运行镜像才是至关重要的市场普及前提。由于再次更新的主板不能破解，导致现在北京市场上主机价格疯涨，白色和蓝色的PSP-2000价格高得离谱，白色单机价格竟然到了1500元甚至更高，蓝色1450元左右，粉红色基本没货，个别有货的商家则是仗着主机即将停产，新款PSP尚不明朗的缘故张口要价。不过幸亏市场上有一批数量可观的美版黑色PSP（正方形大盒包装，主机从包装盒外部可视，编号以PSP-2001结尾），价格在1380元左右，尚且还在可以接受的范围内。另一方面8G MARK2记忆棒的价格继续下调，零售价在250元左右，质量也可以让人满意。组装SONY的16G MARK2卡已经在市场上出现，该种记忆卡格式化后容量显示为15G，不过大部分商家都是做出750元左右的报价，所以实际交易的很少，现在的价格仅供参考，相信很快就会大幅降价。建议想在这段时间购机的玩家采取观望态度，毕竟风口浪尖上没有义务去为商家消化高价库存。

由于《口袋妖怪 白金》已经偷跑，相信日本方面NDSL很快就会出现缺货的状况，直接导致国内水货NDSL数量的减少，对任天堂的LOGO有执著的玩家可要抓紧时间入手了。





自从索尼公布了PSP-3000的消息后，好多玩家都把目光投向了新版本主机，不过现在存在一个很大的问题是，最新V3主板的PSP-2000还没有破解，所以3000型机器的破解会需要很长的一段时间。近日来，可以破解的PSP-2000价格已经开始不断上涨，大家应该都记得一年前，PSP-1000和PSP-2000的交接时期，主机价格一天一变，无论是玩家还是商家都是难以承受，所以趁现在PSP-3000破解还遥遥无期，2000型机器价格还没有涨到很离谱的时候，想要购买PSP的玩家要尽快了呀！近日，PSP-2000价格仍然是美版的黑色最便宜了，售价基本在1300元，白色非常缺货，已经涨到了1450元，粉红色保持在了1480元附近，其他的彩色机器也都是在1400元左右。9月份记忆棒方面价格变动不大，16G超高MARK2组棒也基本到货，读取速度为10M/S；而写入速度约为11M/S，游戏和自制软降的兼容性也很好，价格基本在580元左右。其他常见的容量里面8G MARK2的价格在260元，4G MARK2的价格为160元。

NDS方面，目前市场上NDSL非常缺货，但就价格方面没有什么太大优势了，原因在于iDSL全面调价，现在已经降到了999元，再加上行货保证，还是买iDSL更加放心了。和NDS配套使用的烧录卡价格基本稳定，不过买家仍要注意假货，特别是能支持8G容量的“R4”卡。这里推荐品质很有保证的SC DSONE和AK2。





各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP（2000型）	PSP（1000型）	iDSL	NDSL	GBM	MSD（8G）	MSD（4G高速）
广东广州	沈朗	1440	—	1020	1010	—	190(M2)	103(M2)
广东深圳	久圣电玩	1400	—	1040	1060	—	240(M2)	140(M2)
北京	绿洲电玩	1400	—	1030	1050	500	240(M2)	125(M2)
陕西西安	快乐多电玩	1300	—	999	—	420	260(M2)	160(M2)
浙江杭州	江城博晶电玩	1350	1200	—	1100	—	300	150
山西太原	逸豪电玩	1400	—	1110	—	500	280	180
安徽合肥	红星四海电玩	1400	1100	1000	1000	—	140	80
哈尔滨	鑫星电玩	1400	900	—	1030	—	240	150(M2)
福建厦门	快乐多电玩	1350	—	1080	—	—	250(M2)	150(M2)

硬件短消息

栏目主持 米格

微软又疯狂了，继下调日版Xbox360价格后，美版也降价了，不带硬盘的Arcade版售价为199美元，比Wii还便宜50美元，折合成人民币只有1400元左右。Xbox360已经成为最便宜的次世代主机，价格堪比掌机。同样的价格，究竟去买PSP还是买Xbox360可是个艰难的抉择。下面看看近期掌机上有哪些新周边推出吧。

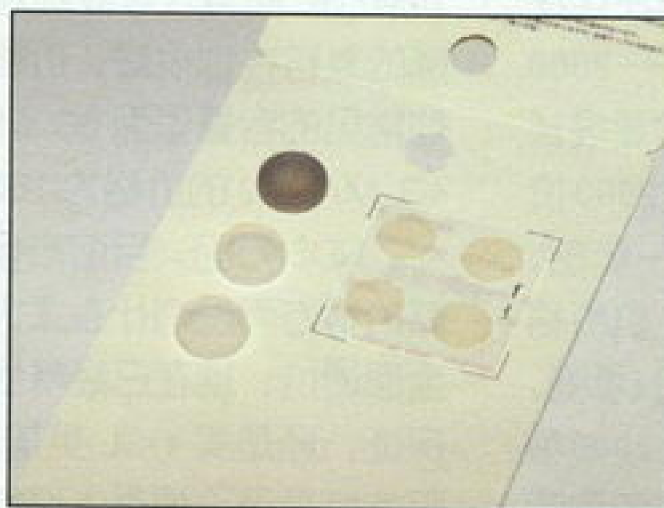
文 就爱360

滑杆帽

品名：Silicon PAD NICE GRIP
种类：配件
出品：日本トラストテクノロジー
对应机种：PSP-1000/PSP-2000
官方价格：680日元



PSP左下方的滑杆设计得比较低，玩游戏时手感一般。于是有厂商推出了滑杆帽，增加了滑杆的高度，但这类产品都是粘贴上去的，安装容易，想要取下来就难了。而由Silicon PAD NICE GRIP推出的这款产品可以套在滑杆上，起到同样的效果。PSP滑杆原本比较硬，这款产品因为采用软塑料作为材质，长时间游戏也不会磨伤手指肚。另外，产品表面还有花纹，防止手指打滑。经常玩动作游戏的朋友考虑购买一个吧。





罗技保护壳

品名：PlayGear Pocket
种类：保护壳
出品：罗技
对应机种：NDSL
官方价格：25.99美元

对于玩家们来说，打上罗技LOGO的配件就和官方出产的一样值得信赖。最近，罗技又推出了一款NDSL专用的保护壳产品。产品正面设计简洁，但中央却别出心裁地留了一个方孔，让玩家可以看到内部的NDSL。保护壳能恰好容下NDSL的机身，为方便操作，特地在充电孔、开关等部位镂空。打开保护壳后，上部还预留了4个卡带槽，能够将卡带嵌入随身携带。





多用发光底座

品名：スピーカークレードル光
种类：底座
出品：デイテルジャパン
对应机种：PSP-2000
官方价格：2940日元

PSP的底座产品不少，这次我们推荐的多用发光底座可不仅仅是单纯的让PSP站立起来那么简单，还附带有多种功能。首先使用它可以给PSP充电，我们将小P电源直接连到底座上，再将小P插入底座就能充电了。这样小P就有了固定充电的场所。其次是电视输出，每次将视频输出线拔上拔下很麻烦，直接将输出线连接到底座背部AV接口上，下次再进行视频输出就简单了。还有，看电影时觉得小P的声音太小？那没关系。产品附带了立体声喇叭，可以扩大声音。另外底座可以让小P倾斜到不同角度。产品底部带有LED，可以发出绚丽的蓝光，夜间特别漂亮。







日光护板P2

品名：ワンタッチdeシェードP2
种类：配件
出品：ゲームテック
对应机种：PSP-1000/PSP-2000
官方价格：1680日元

坐在河边，掏出PSP游玩，却发现根本看不清画面。PSP液晶屏本身质地的关系，阳光底下无法清楚地显示画面。如果有日光护板P2，你就可以在太阳底下痛快地玩PSP啦。日光护板P2采用了便携式设计，使用时将护板展开，固定在USB接口两侧的方孔上，即可在PSP上方形成一个“遮阳伞”。不用时，也不用将其拿下，将护板折叠成为平板后能够起到保护PSP正面的作用。







电玩角色触控笔

品名：Character Stylus
种类：触控笔
出品：PDP
对应机种：NDS/NDSL
官方价格：9.99美元

NDS自带的触控笔外观呆呆的，用久了难免觉得厌烦。硬件厂商PDP投玩家们的所好推出了电玩角色触控笔系列。笔的下半部与正常的触控笔无异，头部则附带了知名的电玩角色，目前已经有马里奥和耀西的两款触控笔推出。另外，触控笔上还附带了腕绳，游戏时可以套在手腕上防止掉落。





品名：北通五彩防水包 353
种类：保护包
出品：北通
产品编号：BTP-5353
对应机种：PSP-2000
官方售价：39 元
推荐度：★★★★☆



伴随奥运，北通也推出"2008奥运限量版"PSP-2000 五彩 EVA 防水硬包 353，以奥运五环色彩（红、黄、蓝、绿、黑）制作了 5 种色彩款式，以满足不同用户的需求。

这款产品采用了北通最新可悬挂式包装，包装正面是产品样图，并且在包装上开了"窗户"，以便玩家查看产品的颜色款式。包装背面是产品功能说明，从背后介绍我们可以看出，首先产品采用了EVA材料制作，有防水防潮的功能，其次就是包体采用了分层设计，内部空间能够更加有效地利用起来。

防水包的外形设计得比较中规中矩，正面印有北通 LOGO，看上去简约大方。用手抚摸包体外壳，可以感受到EVA 材料光滑平整，摸起来非常舒服，而良好的硬度和韧性又能充分





起到保护作用。翻过来，我们可以看到包体背面还有皮带扣，携带起来方便了不少。包体采用了双拉链头对拉式开合，并且有防水内封闭层保护，与EVA 外壳配合，充分起到防水防潮的保护功能。拉链尾部还有一个挂环，打开包体会发现附赠了一个登山扣，原来是用来配合挂环使用的，让包体携带起来更方便。

这款产品的包体内部设计也非常独特。打开后，你会看到一个中间夹层，将包体分为上下两部分。上层主要是用来携带各种周边产品的，顶部的网格可以收纳耳机、线控等小物，而在夹层上的分割网格则可以用来收纳两张UMD光盘，十分方便。将夹层掀起，下面的空间就是用来收纳 PSP-2000 主机的了，将主机放入后，通过两条固定松紧带绷紧，再将夹层放下即可。夹层的下底面采用了类似PSP 内囊包的弹性海绵材料，能够充分保护到PSP 主机硕大的屏幕。喜欢听歌的玩家使用这款防水包也非常方便，因为主机即使连接了线控，也依旧可以放入包中，而且双拉链头的设计也正好可以调节结合部位，将音频线位置留出，再外接耳机，从而保证携带过程也能用 PSP 欣赏音乐。

防水保护包做工精细，携带方便，保护功能还是很不错的。只是外形过于中规中矩，喜欢强调个性的玩家就不大适合了。



品名：北通移动音箱387
种类：音箱
出品：北通
产品编号：BTP-6387
对应机种：PSP-1000/PSP-2000/NDS/NDSL
官方售价：69元
推荐度：★★★★☆



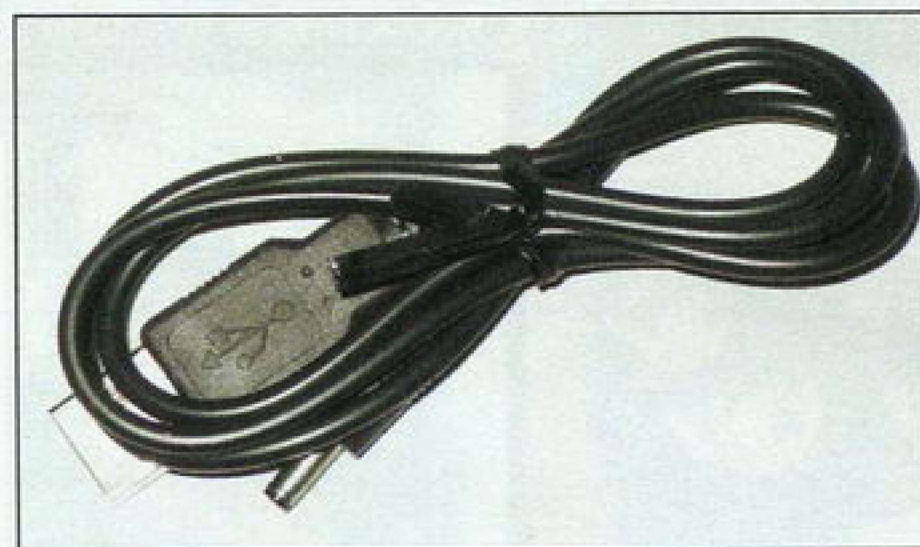
掌上设备、移动数码产品的外音源一向都是让人诟病的痛楚。设计者为了保证产品拥有更持久的电力，往往会采用一些低音表现差、中音不足或是高音不够明晰的简单音源，不论PSP还是NDS，外音效果如何，想必不用笔者多说什么了吧。如果你既想要良好的外音音质，又不想失去掌机的便携性，最好的办法当然是购买一款外置音箱了，北通的这款移动音箱387就是为满足大家对移动音源音效的要求而研发的，用它就是在户外看电影，感觉也很不错呢。

北通移动音箱387最大的特点首先是它的外形。看了它的包装，恐怕没有人能不被其独特的外形所吸引吧。这款产品采用的纯红色外壳已经很亮眼，又在此基础上采用类似手机的翻盖式设计，如果不告诉别人它是款音箱，恐怕真有人会误以为它是个手机呢。包装的背面还有简单的使用方法说明。另外，从包装上可以看到这款产品还有黑色可以选择。

打开包装，首先看到的是固定在塑料托架中的音箱，而将托架取出，还会发现托架背面









粘贴着一根USB电源线。我们还是先来看看音箱吧。音箱采用塑料外壳，手感光滑，但依旧没有避免塑料容易沾染油渍、保留指痕的缺点。将产品合住后正面是一个北通LOGO，打开则是音箱主体，上面还丝印着一对街舞少年的图案。左音箱顶部有开关、电源指示灯、音量旋钮以及外接电源插口。而右音箱的背面则是电池仓，需要4节7号电池。许多玩家一定会奇怪，怎么把音箱和PSP、NDS连起来呢？仔细观察电池仓的周围，你就会发现一根暗藏的3.5mm标准音频接头了，它被隐藏在电池仓周围，将其抠出后就可以接在设备上了。你可以选择电池或通过USB连接线为音箱供电。经过笔者测试，这款产品大约能将PSP音量放大一倍，而音质方面表现平平，尤其是低音还是存在不足，但比起笔记本电脑、PSP或NDS的扬声器效果的确要好很多了。

栏目主持：胧月

GAME CONVENTION 游戏万花筒

《偶像大师》宣布登陆PSP后在公司里还是引起了一番小话题，比如你们看这辑封面，便是对美少女游戏从来都没兴趣的责编整出来的。其实本辑原来还有几个备选封面，是属于个人比较喜欢，但被大众无情PASS的……这里就贴出来给大家看看吧。











小P就像大白菜？ PSP自动售货机惊现美国机场！

如果你有幸近日能去美国，而且正好要到明尼苏达(Minnesota)机场的话，那么你一定不会错过这个新颖的大家伙。即早已存在的Ipod和NDS自动售货机之后，Sony终于也沉不住气了，他们推出了自己的Sony自动售货机。除了销售Sony的耳机之外，里面也售卖PSP游戏，甚至是PSP主机！目前可以买到的版本有标准钢琴黑色的PSP2001（美版）、PSP《战神》限量版、PSP《FF7 危机之源》限量版和《啪嗒嘭》同捆版。



▲早以存在的Ipod和NDS自动售货机。



◀"跟风"出现的Sony自动售货机。

胧月点评：没来由地认为："这保安工作一定得加强。"



游戏存钱两不误，来自Takara Tomy的神奇储蓄罐



▲虽然材料看上去比较廉价，但储蓄罐的外形做得还是比较仔细的。该储蓄罐能够自动识别面值为5、10、50、500日元的硬币，存钱上限是5万日元。

相信不少玩家都有使用过储蓄罐的经历，现在的储蓄罐在造型上也是千奇百怪，很多玩家应该都已经见怪不怪了吧。不过将游戏和存钱结合起来的储蓄罐，雷伊倒还是第一次听说，现在我就把这个新奇的小玩意介绍给大家。

这次要介绍的储蓄罐是由日本著名玩具厂商Takara Tomy于8月上旬推出的，名字叫作“存钱传说 银行保险”，怎么样，听上去就像极了日式RPG吧。而其最大的特征也正是将RPG要素与储蓄罐结合了起来，从而带给了玩家非常新鲜的感觉。储蓄罐内置的游戏中一共有100层塔，玩家可以通过储蓄罐上小小的黑白液晶屏来进行游戏，目的自然是不断打倒敌人并前往塔顶，听上去是不是非常传统？不过当你想要购买武器道具的时候，就会发现它与一般RPG的不同了。游戏打倒怪物并不会获得金钱，那到底用什么来购买装备呢？也许有的玩家已经想到了——不错，正是用玩家自己存进储蓄罐的钱。

尽管有着机能限制，但储蓄罐中的游戏却做得有板有眼。只要玩家将每层中目标数量的怪物打倒，就可以往上一层，每隔10层就有一位BOSS级的怪物等待着大家的挑战。游戏中还有角色会给予玩家攻关过程的提示，只要前往塔外小镇上的酒场，漂亮的姐姐就会卖给玩家一些有用的情报。呃……既然是卖，那自然也是要收钱的。为了方便那些不愿整天对着储蓄罐游戏的玩家，游戏还准备了方便的自动战斗功能，不过在AI方面并不算太高，有时会出现来不及应对敌人的攻击而被打倒的情况。如果主人公被打倒，那么他就会自动转移到镇上，作为惩罚，得到的经验值会降低。

另外需要特别注意的一点就是，如果玩家中途将存在储蓄罐里的钱取出来的话，游戏就会重新启动从头开始。这真是一个很大胆的设定……不过细想一下，会发现这也许是厂商在帮助玩家锻炼自己的耐力，强制要求玩家养成“只进不出”的良好习惯呢。

这款神奇的储蓄罐售价为3990日元，还不如一般的掌机游戏贵，价格还是比较诱人的，不过它只对应日元投币，对于手头没有外汇的国内玩家来说，它基本只有观赏的价值……



◀“勇者斗魔王”永远是RPG的最好题材。



▶尽管是黑白液晶，但游戏中的角色刻画还是非常生动的。



▼厂商在展示该储蓄罐的时候，还专门制作了场景和台阶，这样看上去是不是棒多了？

胧月点评：这可以称得上是健康游戏机了，边打游戏还边能养成存钱的好习惯。

洋葱点评：买一台《铁拳6》的街机回家也能达到相同效果，哦，不对，要别人送一台才行。



双版本星井美希见参!

▶原本性格悠然的美希在决心成为顶级偶像后完成了一次自我"觉醒"——发型、发色以及整体印象上与觉醒前判若两人。不过，并非所有人都喜欢改变后的美希，因此相对前一个版本在取舍上并不一定占据优势。





偶像大师 星井美希 觉醒Ver







▲▶觉醒前的美希，以美貌和身材备受瞩目的新人。这款手办中美希采用的是在X360版名曲《GO MY WAY》中的经典造型，表现出了美希与生俱来的偶像魅力。

胧月点评：我加深了对"美希将《IM》由大众向变为男性向游戏"这句话的理解。

偶像大师 星井美希 期待的新星Ver

星井美希作为偶像育成SLG《偶像大师》中的女主人公之一，是从X360版开始登场的较为"年轻"的角色。尽管还是一名中学生，美希就染了一头金色长发，并且身材拔群。最初，美希仅仅是把成为一名偶像当作是一种课余爱好，但随着故事的发展，美希决心成为一名真正的顶级偶像——剪掉长发、将头发染成茶色的"觉醒美希"也成为FANS津津乐道的话题。

这次Maxfactory发售的星井美希手办包括了觉醒前和觉醒后的两个版本，觉醒前版本附送猫耳、猫爪两种附件，觉醒后版本则附送的是公主王冠和钻头，用户可以自由给美希换装。这两个版本间的附件也有互换性，所以买全了两个版本的消费者能看到美希的更多姿态（这便是商道）。



断恶之剑登场？

《无限边境》PVC计划开始！



▶预约特典会赠送“害羞”表情部件，脸上有淡淡的红晕。

一款RPG《机战》？《无限边境 超级机器人大战OG传说》刚一公布就引起了不少话题。之后游戏夸张的人物设定更是引起了许多人的注意。这不，游戏、漫画之后，手办计划也是在情理之中的吧，首先接受预定的是女主角楠舞神夜，她那傲人的身材、天然呆的个性和尺寸略小的衣服估计已经“萌”到不少玩家了吧？这款PVC把她的特点很好地表现了出来。另外，艾冼和锡华的推出也应该是板上钉钉的事了吧？



▲正面特写，有了这个特点才称得上是神夜啊。



▲正面全景，这个姿势和游戏人设图中的动作基本一致。



◀这衣服的尺寸不止小一号，是模型制作者为了节约材料吗？（笑）



▼▶“W07”和“平板姬”两位也都有不低的人气。





▲不知道这把“斩冠刀”上的圆刃能不能像游戏里一样拆下来呢？

胧月点评：咱已经在上辑“小编寄语”里下定决心了，淡定淡定。

乌冬点评：连《OG》里人名都写不出几个的你不用淡定了。

米饼教室

在上辑米饼教室中，米格、宇轩二人围绕烧录卡的话题，为大家做了一个简单的推荐。今天宇轩又会遇到什么新问题让米格来解答呢？还是请大家继续往下看吧，我是画外音软饼干，感谢收看本辑“米饼教室”栏目。



栏目主持：米饼

米格： 宇轩，说起来，最近好久没有看到你饼干大哥了，这“米饼教室”都快变成“米轩教室”了，该不是他辞职了吧。

宇轩： 辞职倒是没有，不过听说最近在主持一个名叫画外音的新栏目：—(……还是别说这个了，米大，NDS上有啥好软件，给俺推荐一下吧！

米格： 那要看你想要啥软件了。NDS平台的软件也是很丰富很好用的哦！ ＼(^o^)／

宇轩： 哦？只知道PSP上的软件是什么都有，还真没怎么了解过NDS平台的软件呢。

米格： NDS凭借双屏的特色也非常受自制软件作者的青睐，尤其是触摸屏，又让它拥有了不亚于电脑的灵便操作，所以像一些需要文字输入或灵活点击功能的软件，像是电子词典什么的，NDS平台比PSP平台用起来其实更加方便呢。(^—^)

宇轩： 有这种事？那我可要仔细请教一下米大了。先来说说有关文件管理的软件吧。在PSP上玩过的游戏ISO、看过的视频MP4和听烦的音乐MP3都随时可以通过PSP固件进行删除。可NDS的烧录卡内核就不具备文件管理功能了。每次想要删除一个游戏ROM，就要先把烧录卡存储卡拔下来通过读卡器插在电脑上，结果因为电脑上又看不到ROM图标和中文名称等信息，想删的ROM半天又都找不到，有没有什么办法能够在NDS上直接删除文件呢？

米格： 你是想在NDS上实现文件管理的功能吧，这个简单，其实NDS上很多软件都能实现这个功能，EZ5烧录卡内核甚至本身就整合了文件操作功能。不过要说最好用、附加功能又强大的文件管理软件还是要数DSOrganize。它的最新版本为3.2版，可以轻松实现文件管理的功能，并且还有IRC聊天、绘图、播放音乐、联系人、记事本等丰富功能，感觉更像一个NDS平台上的操作系统。以M3DSR为例，使用DSOrganize，首先将主程序以及目录复制到存储卡根目录，然后在M3DSR内核中选择“我的卡带”，而并非NDS模式，这样启动DSOrganize时内核就会自动为软件打上DLDI补丁，从而实现对M3DSR存储卡接口的兼容。

宇轩： 难怪我之前拷贝到M3DSR的一些自制软件无法运行，原来还有这个从“我的卡带”启动的技巧啊。

米格： 这个功能本来就是针对自制软件设计的，为的就是能够与运行NDS游戏相区别，为软件打上DLDI补丁。DLDI补丁的功能你应该知道吧。

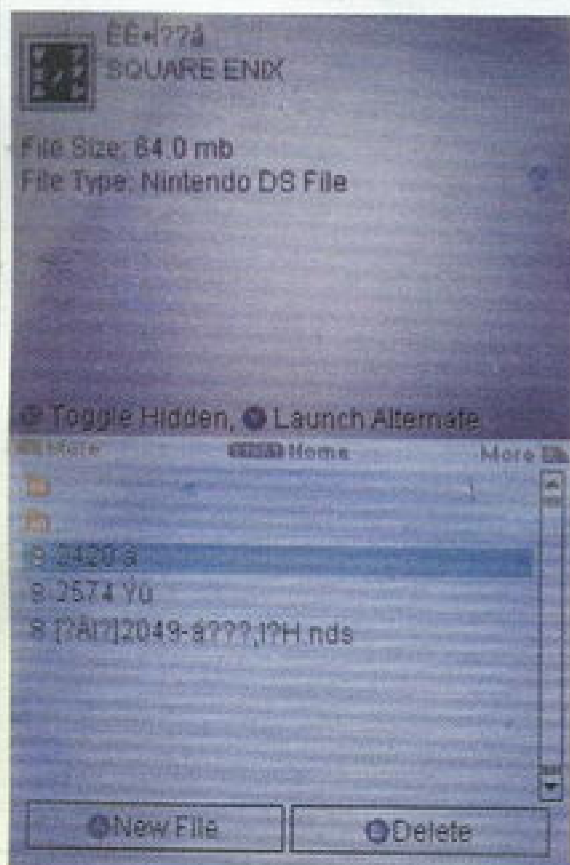
宇轩： (—_—|||) 米大太高估我了……

米格： 因为不同品牌烧录卡都采用了不同的I/O接口来访问存储卡，就导致许多需要访问存储卡路径的软件不能直接在烧录卡上使用。而DLDI补丁就相当于每个烧录卡针对自身硬件为自制软件设计的一个存储卡访问驱动，现在许多烧录卡内核就整合了DLDI补丁功能，可以在启动自制软件的时候动态地为软件打补丁，无须再在电脑上完成打补丁的操作，M3DSR“我的卡带”启动NDS程序时就会进行这个步骤。

宇轩： 好像有些理解了。我们还是继续说前面的话题，启动DSOrganize后我应当如何用它删除ROM或存储卡上的其他文件呢？

米格： 进入软件后选择Browser一项，就会进入文件浏览菜单了。首先按A键选择目录进入后，选中想要删除的文件，按下R键，下屏幕B键功能说明就会变成Delete删除指令了。如果你选择的是NDS ROM文件，





那么上屏幕还会显示ROM图标、大小以及厂商信息等内容，不过由于DSOrganize只支持英文，如果文件名或ROM信息中有中文或日文就会乱码，但这并不会影响到文件操作指令，而且能够看到ROM图标就已经能很方便地识别出想要删除的游戏了。

宇轩：如果这个软件支持中文一定会有不少玩家会喜欢吧。

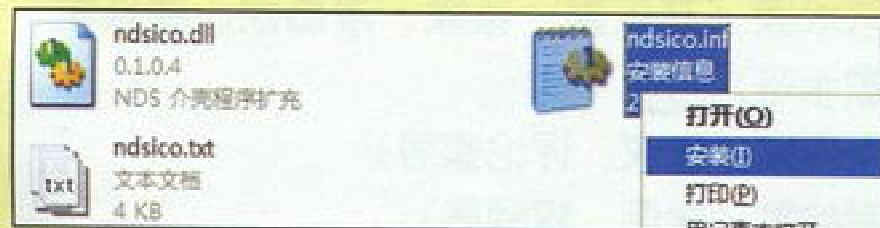
米格：是啊。它的PDA和IRC聊天等功能这里就不多做介绍了，还是留给大家去发掘它更多的用法吧。不过刚才听你说电脑上删游戏总是找不到ROM，其实这也是有办法解决的。

宇轩：有什么办法？难道让我在拷贝ROM前就把ROM名称都改中文的啊。(↑o↑)

米格：当然不用那么麻烦啦，直接在电脑上安装一个查看NDS文件图标的程序不就得了？

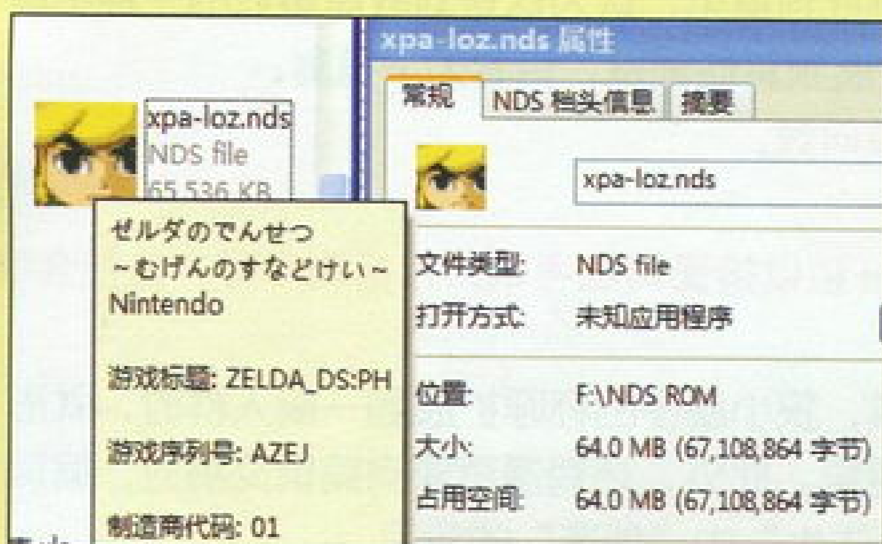
宇轩：这样都可以？

米格：其实本来NDS文件格式中就包含了图标文件，只要我们安装驱动，让浏览文件的时候电脑能够读取到ROM图标部分的数据并将其显示出来不就可以了？有一款名叫NDSICO的软件就能实现这个功能。它的最新版本是v1.04，下载后将其解压缩，会获得一个驱动程序，选择INF文件后点鼠标右键，选择“安装”即可。



宇轩：让我来试试，果然NDS ROM的图标都能显示了。这样在电脑上管理ROM可就方便多啦！

米格：除了这些问题还有什么想知道的？



宇轩：最后我想问一下有关ROM剪裁的问题。记得之前使用老的SLOT-2烧录卡转换ROM的时候，往往顺便执行一下剪裁指令，从而删除游戏ROM结尾的无效数据，达到节省存储空间、拷贝更多游戏的目的。可自从进入三免烧录卡的时代后，就很少提到剪裁ROM了……

米格：三免烧录卡倡导的不就是无需处理、拷贝即可运行的傻瓜理念嘛，因此为了突出烧录卡的易用性，就不再提倡对ROM进行剪裁操作了。不过作为一名“寸土寸金”的终极玩家，通过剪裁ROM的方式往往能为存储卡省出一个游戏ROM的空间呢。又或者你想拷贝一个游戏时发现存储卡只差那么几兆，又没有一个游戏想删，这时通过剪裁ROM的方式获取空间就成为你的最佳选择了。

宇轩：没错，我就经常遇到这种情况，所以才想起让米大来推荐一款剪裁软件了。

米格：推荐你用一款名叫NDSTokyoTrim的批量剪裁软件，它的最新版本v2.17。下载它之后解压缩，执行软件主程序就会出现如图所示窗口。我们点击软件



左上角的Scan Folders按钮后选择烧录卡存储卡所在路径，右侧选择“Overwrite original file”，之后点击左侧的“Trim”按钮就能开始批量剪裁，稍等片刻剪裁完毕，就能继续拷贝之前无法放下的ROM啦。这个软件可以说是目前最强大最易用的ROM批量减肥工具，它还支持直接减肥压缩包中的ROM呢。

宇轩：那我这就把我机器里存的ROM都剪了去。

米格：别急别急，其实剪裁ROM还存在一个问题。剪裁后ROM大小变了，CRC32码就会发生变化，这样可能会造成某些烧录卡金手指无法识别ROM的问题，打汉化补丁可能也会出错呢。因此收藏的话原版ROM还是必须的。

宇轩：原来还有这种事情……

米格：好了，时间不早，到回家吃饭的时间啦，今天的问题就解答到这里，我闪先。

宇轩：米大等等，我还有一大堆问题没问呢！算了，还是下辑“米饼教室”给我讲吧！

轻松日语教室

文：旺旦

先生

师者，传道授业解惑也！

"安全"度过9月10日，有朋友之间也殷切关照咱："9月10号前吃点好的。"不过你想想一个朝鲜的核试验都能引起各国干预，又怎会对真有黑洞威胁的所谓"末日实验"睁只眼闭只眼呢。当然了，客观来说，这种宣传手段又相当成功。嗯，扯得有些远了，不过既然提到9月10日，最容易想到的就是教师。

"先生"一词在古时私塾是学生对教师的尊称，然而现在却由尊敬老师变成尊敬成年男子了。"张先生"、"李先生"、"刘先生"、"你先生"……哦，不对，"你先生"是"你老公"的意思，别搞混了。

日语学习过程中，"先生"（せんせい、sen se—）也是能在早期学习到的一个词，它保留了该词在古汉语中的意思，是对教给自己知识的人给予的敬称。"先生"的"先"有"率先一步"、"树立榜样"的含义，"生"则表示"作学问"、"创造"。在日语中，以"先生"作为敬称的职业，除了教师外还有如下一些：

政治家（国会议员、政党成员等）

艺术家（音乐家、画家、漫画家、建筑家、演歌歌手等）

文学家（作家、评论家等）

宗教家（僧侣、牧师等）

专门家（医生、营养家、按摩师、律师等）



可见，"先生"针对的都是专业性较强的领域职业，不过在日本国内，一些舆论也对将与教育无关的职业称为"先生"持批判意见，认为这是对教育事业的一种不尊重，不过就"先生"一次为何会由学校扩展到其他领域，有着如下猜测：

1.政治家的门生或者秘书会向政治家请教问题。

2.早期的护士教育直接由医生担当。

3.律师事务所的一些年轻人会一边工作一边以接受司法考试为目标而学习，他们会请教有经验的律师各种法律问题。

以上都是特殊工作领域里的授业关系，狭小圈子的称呼扩展到一般人群时，就形成了对这些职业统称为"先生"的社会现象。此外，还有漫画家向编辑交稿时，编辑会称呼漫画家为"先生"，这里是取了"先生"中"创造"的意思。

同属“先生阶层”

有一些自己处于“先生”地位的人却可能不喜欢称呼另一个“先生”为“先生”，不过日本历来有这样一个习惯，就是按照当前圈子里身分最低的人的口吻去称呼其他人。比如在一个家庭中有爷孙三代，其中父亲称呼爷爷（也就是自己的爸爸）为“おじいちゃん”，称呼自己的妻子为“おかあさん”，这些都是以孩子的口吻去进行的，相当于中文里的“孩子他爷爷”、“孩子他妈”。所以在学校中，教师之间以“先生”相称并不奇怪，尽管双方没有任何教授关系。

名师



提到日本的名师，虚构人物坂本金八当仁不让。《3年B组金八先生》从1979年播映，历经30年长盛不衰，主人公的饰演者武田铁矢这三十年一直站在讲台上，几乎已经与剧中的那位贤师融而为一。金八老师的言行影响到了许多代立志成为教师的年轻人，同时也间接抨击了当今日本教育体制的种种弊端，如升学率至上、教育机构的官僚作风、教师的明哲保身等等。不过，也有人批评剧中坂本金八的言行偏向于无视现实的理想论，这大致是因为系列前几作播出时社会性地影响到了日本的教育现场，一些教员刻意去模仿金八老师而扰乱了教学秩序。对此，武田铁矢在各个电视节目中也多次强调，“金八老师终究是电视剧中的人物，不要想着套用到现实里去。”其实笔者想说，金八老师建立起来的不只是一种行为模式，更重要的是“教师对于学生应该抱着一颗怎样的心”。我们不求每名教师都能有坂本金八的雄辩口才，无奈的是当前将讲台仅当成饭票的教师比例越来越大了。

Tips 文言文语一窥

孔子在我国有着“至圣先师”的尊称，将孔子极其众多弟子的言行编纂而来的《论语》在世界范围内都有着深远影响。日本受到中国古文化的深远影响，对这部典籍也有自己的一套文言文翻译，我们以下文为例说明：



原文 子曰，学而时习之，不亦说乎。有朋自远方来，不亦乐乎。人不知而不 ，不亦君子乎。

译文 子（し）曰（いわ）く、学（まな）んで时（とき）にこれを习（なら）う。また说（よろこ）ばしからずや。朋（とも）あり、远方（えんぽう）より来（き）たる。また乐（たの）しからずや。人（ひと）知（し）らずして （いきど）おらず、また君子（くんし）ならずや。

这段日语的语法并不复杂，大家只需记得否定词“ず”的用法，简单来说，“ず”和“ない”的用法相同，包括前面动词的未然变型，而“ずや”是“难道不……吗？”的反问。

栏目主持
洋葱 嘟嘟

洋葱经常听男性玩家抱怨因兴趣问题找不到女友，相处时不是找不到话题，就是对方被自己的“古怪”行为吓跑，其实女性玩家也会遇到相同的问题。这一次我们的特别嘉宾“纯洁的呜啦”就是一位万年无法脱离死死团的游戏狂热者，接下来，就让我们来看看这位女玩家的“失恋史”。

甜品屋

为啥找个男友这么难？



不是说女玩家很吃香吗？怎么偶寻觅男友的道路如此坎坷……偶算不上宅女，腐化程度也属无杀伤纯良范围，去掉沉迷于游戏的时间也和一般女孩子一样爱逛街打扮，可每次拐骗来的男友都没几天就跑了，理由竟然都是觉得偶不太正常。

和刚交往的男友初次约会去味千拉面，刚好坐在旁边的一桌正在玩《MHP》。男友示意偶看看旁边，接着用老玩家的口吻跟偶介绍起了这款游戏（其实他只是从杂志上看了点情报，自己从未碰过），偶当即心中狂喜，立刻就认定了男友跟偶是同道中人，接着就聊起了某某装备某某砍怪技巧并一发不可收拾。就在偶激情演说的同时完全没有注意到，对方的表情已经从僵硬变成抽搐（难道一开始的笑容灿烂是偶眼误）。一天过后，当偶还沉醉在满足和幸福中时，男友很委婉地表达了“不太合适”……

吸取了前一次经验教训后偶收敛了很多，在学校也只是翻翻游戏相关杂志而已。某日新男友（读书男）打电话来说你的书丢在教室了，偶说不急的你先留着看看吧，想试着借此勾起他对游戏的兴趣。几天后出去逛街对方还书，偶问：“看了吗？”“……看了。”看对方没什么太大的反应，偶就试着告诉他游戏的乐趣，结果越说越兴奋，讲到兴头处竟然在大街上大笑起来，对方当即打起了寒颤，不久后果然如偶预料的慢慢疏远了关系……

纠结了没多久后偶再次有了新的男友。对方自称是个宅男，虽然对那种沉迷于二维GAL世界的狂热不太能理解，但至少偶可以毫无顾忌地谈论游戏动漫女性向产物而不被看作是怪兽。同样也因为是宅男，一同逛街的次数极少（：这算好事吗？），难得出门也绝对不到热闹的购物街，可是偶对动漫店又提不起太大的兴趣，男性向商品居多啊……时间长了偶竟然觉得与他闲聊还不如去陪轰龙玩……接下来的疏远也就难免了。（：二维GAL狂热与狩猎狂热的对决最终以和局宣告结束……）





只有游戏陪着我

经历了多次失败，在纠结无聊的时间里偶只有用游戏来排遣寂寞了，结果因为整天在宿舍里玩乙女游戏，遭到同宿舍女生的嘲笑不知道多少次，（— —|||）偶总是一本正经地告诉她们：偶是个正常人，但通常几分钟后就因为被声优的声音电抽再次被嘲笑……每次一看到新作的预告就会抓住同宿舍关系好的女生讲个不停，也不管人家听不听得懂偶在说什么，已经习惯了被怪异地盯住一会儿：“你是从哪个星球来的？”……并且多次被好心告诫：做个正常的女孩子多好，（TAT）可是人家也好想穿越一次啊……



纯洁的呜啦

喜欢的游戏：《遥远的时空中》、“《零》系列”

喜欢的食物：牛肉（原谅我这么不浪漫）、可乐

喜欢做的事：“教育”纯洁的孩子



闲扯一堆

受到《遥久梦浮桥》的诱惑去败了IDSL，对着话筒喊声援好HIGH啊！（：俺也HIGH～好笑）于是家中小P被冷落了……相比有同伴一起偶还是更喜欢自己一个人安静地玩游戏，果然偶比较怪异。（：难道和你有相同想法的我也很怪异……）

经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

暑假过完了的日子是最难受的，尤其是最后一天夕阳西下的时候，想着明天就要再坐那么久的火车回学校就心里难受。不过这几天到了学校之后反而能安下心来了，和同学们一块准备一下新学期的书，再计划一下课程，就发现忙碌起来其实也不错！

栏目主持 盲先知

好游戏永远不过时

本辑主题 狼

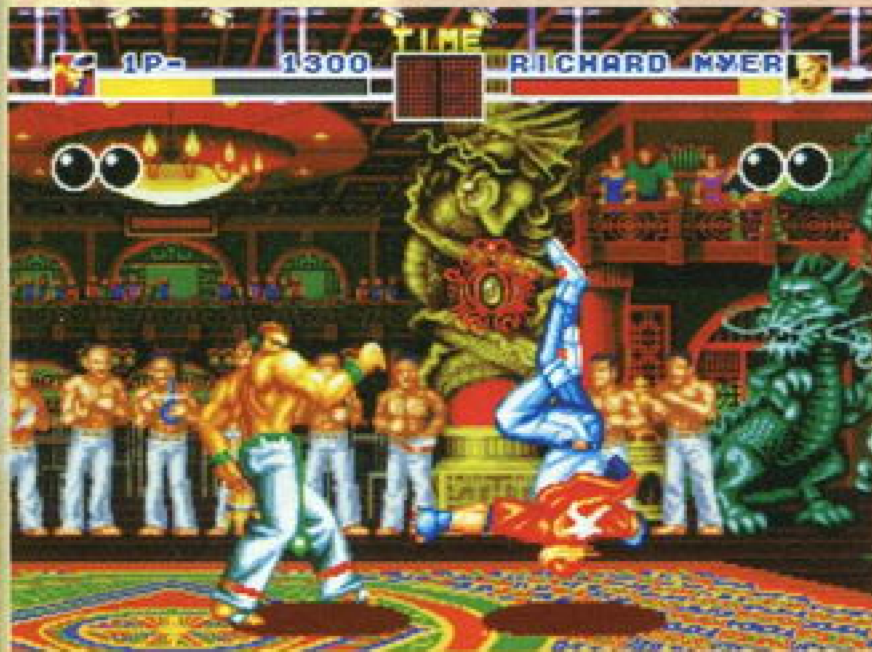
狼和狗同样是犬科动物，不过狼比狗野性得多，野外如果遇到群狼是十分危险的事，狼那贪婪凶狠的一面让人们十分害怕。不过人们在文学作品中也赋予了狼不羁、执着、锲而不舍和硬派的精神，这让狼在人们的口中有时也是被羡慕、赞赏的对象。有时它更是作为部落、部队等的标志、象征出现，体现着这些精神。在游戏里，狼有时是伙伴、有时是敌人，登场率还挺高的！

文 Printf("红")

饿狼传说 宿命之战

原机种：Arc	模拟器：MVSPSP/NEODS	适用机种：PSP/NDS

《饿狼传说》是SNK的看家作品之一，在《KOF》出现以前，《饿狼》一直是SNK最具人气的作品，系列的作品数量直到SNK破产时也是SNK格斗游戏中数量最多的。"《饿狼》系列"最大的特征之一是它的双线系统，玩家游戏时不仅有前后、上下两维空间，而且还可以在外线、内线之间移动，通过这样的移动就可以产生许多其他游戏没有的战术。



◀特瑞的招牌技"碎石踢"，基本只要他出场就会有这招。

《饿狼》的剧情也是可圈可点的，特瑞和吉斯之间的宿命纠葛让人唏嘘感慨，游戏中对于善与恶之间的关系也做了细致的刻画。在《KOF》推出之后，《饿狼》的人气虽然被其盖过，但是仔细看看《KOF》中的人物，其实每作里都有大量《饿狼》系的角色，而且经常一上就是6、7个，这让众多的《饿狼》粉丝非但不嫉妒《KOF》的人气，反而还能心平气和地玩起来。这让人不能不感叹当时的SNK如意算盘打得响啊。

军刀之狼

原机种：GBA | 模拟器：UO gpSP kai | 适用机种：PSP





▲如何摆脱军刀狼的追击？

在GBA时代，制作“《大金刚》系列”的Rare曾推出过一款原创动作游戏。游戏的主角是一位老兵，他要从一匹凶残的军刀狼口下夺回宝物。这款游戏继承了《大金刚》里流畅的动作、丰富的关卡和不算低的难度。游戏的画面在GBA游戏里算得上是很出众的，手感也比大家印象中的欧美动作游戏好不少。

游戏最大的特色是“逃脱”，在关卡中玩家进到军刀狼的老巢里拿到宝物之后，就要原路返回起点，不过和进来的时候不同，这时军刀狼会以过人的速度在玩家身后追击，那么玩家就不能再像刚才那样大摇大摆地走，而是要利用各种技巧和地形逃脱军刀狼的追击，这让本作和普通的动作游戏相比刺激许多。

超级漫画英雄对卡普空

原机种：Arc | 模拟器：CPS2PSP | 适用机种：PSP



▲虽然形象不怎么样，但金刚狼的招数还是挺强的。

《X战警》的电影可谓是相当火爆，尤其是主角金刚狼那帅到掉渣的造型让不少人都为之倾倒。不过在原作漫画里的金刚狼可没那么帅，估计说他是邪道角色都有人信。不信？那看看这款《超级漫画英雄对卡普空》里他的造型，一脸胡茬、弯腰驼背外带满面的坏笑，让人不误会也难。

《超级漫画英雄对卡普空》最大的特点就是华丽，玩家可以轻易用出动作帅气、特效炫目的招式。而且游戏里的角色都有在空中的连续技，这样一来各种打法就更丰富了。游戏里登场的角色很多，Capcom方面有《街霸》、《洛克人》等游戏的人物，Marvel方面则有大名鼎鼎的蜘蛛侠、绿巨人、金刚狼等诸多漫画明星(现在已经都是电影明星了)登场，推荐每位玩家都来试试，一定会找到喜欢的角色的。

恶魔战士

原机种：Arc | 模拟器：CPS2PSP | 适用机种：PSP

虽然在初代就已经登场，但狼人加仑的人气一直都不太高。这原因恐怕就是因为他的形象太帅，在这个全是怪物的世界内反倒体现不出什么个性了。这个游戏完全可以称得上是群魔乱舞，出场的角色要么是吸血鬼、要么是法老木乃伊，你要是个骷髅什么的都不好意思和人家打招呼。



▲嚎叫、破衣，这是大多数狼人变身必不可少的两个要素。

不过一般说到这个游戏，玩家们印象比较深的可能还是里面妖艳性感的梦魔莫莉卡。她不仅在自己的游戏系列里出尽了风头，而且在一些合集类的游戏里也频频露面。像是刚刚提到过的《超级漫画英雄对卡普空》里玩家就也可以使用她。话虽如此，但想体会她真正的感觉，还是要来玩玩这款系统和世界观都很独特的《恶魔战士》吧。

第一次写这样怀旧主题的文字，在完成之后竟觉得有点失落。过去的日子留给我们的回忆固然美好，但是我们即使玩着当时的游戏，也无法再回到那个时候了吧？逝去的日子是永远无法追回的，但愿我们能珍惜过去的点滴。

文 拉克斯

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

FIRE EMBLEM

火纹大陆

在这次的《新·暗黑龙与光之剑》中增加了几位新的同伴，他们有着属于自己的剧情以及关卡。但是要见到他们、使用他们就得付出相当的代价，那就是同伴们的性命。这几名新同伴的名字起得都十分有学问，尽管"《FE》系列"的名词多来自于神话传说，人物中有一些人名也都来自一些神和英雄的传说。但这种现像也只是在《FE4》时才慢慢多了起来，在初代那时还并不多见。但这一作新加的人物们清一色都是世界各地神话中的"神"们。

用生命做祭品的众神（上）

在远古时代，人们对于图腾的信仰以及最原始的神的崇拜，出现了最早的祭祀行为。祭祀便是人们拿着各种东西，将其摆放在神坛上，贡给他们所信仰的神。祭品很多，有食物、金属器、玉器，也有人的内脏、鲜血以及人的生命。在古玛雅文明中，就曾有过用人血来祭祀的行为。而以人命做祭品的更是数不胜数。这次，在《新·暗黑龙与光之剑》为了解开数位大神的封印，我们的主角玛鲁斯也需要拿出祭品才能换得几位大神的垂青。那这几位大神都是何方神圣呢？就让我们一起来看一下吧。



祭品要求：1条人命

解封地点：N难度序章

尽管这位新增加的骑士大叔是序章自动加入，但想得到他就必须打只有N难度才有的序章，而想过序章就必须得死掉一位同伴，尽管相对其他那几位大神的祭品要求不太高，但还是必须有付出的。フレイ，中文为弗雷，他不是《高达SEED》里的那位任性扭曲的大小姐，也不是如《女神侧身像》里那样是一位美丽强大的女王。而在真正的北欧神话里，他是一位男神，是一位俊美的代表着富绕的神。弗雷原本是华纳神族的，但自从华纳神族与阿斯神族和解后，他便和妹妹弗蕾亚，父亲尼尔德一起来到了阿斯神族。传闻弗雷和自己的妹妹弗蕾亚还曾有过恋情。然而这位俊美的富绕之神也是一位情种，他手上一把能代表着胜利的神剑，这是可以和雷神托尔的神锤媲美的神兵器，但因为弗雷在追求一位心爱的女性时将那把剑丢失了。而这把剑的丢失就使得他最后在众神黄昏中无法和炎之巨人斯鲁特对抗，最后斯鲁特用他那炎之魔剑雷万丁杀死了弗雷，放出灭世火炎，毁了世界。



▲《女神侧身像》里的弗雷，不过这里是女性。



祭品要求：2条人命

解封地点：N难度序章

这位新加的弓娘，也是只有在序章才会出现。当我军达成了序章过关条件时，必须再死掉一人，

她才会在过关时加入，所以她需要付2条人命才能得到。ノルン，中文为诺伦，是北欧神话中三大命运女神的总称。命运三女神，长女是乌尔德、次女是薇尔丹蒂、三女是诗寇蒂。没错，就是著名的动漫画《我的女神》里的三位女神。据说她们是智慧巨人的女儿，平日里就是织造命运之网以浇灌世界树，属于游离于其他众神之外的神。在希腊神话里也有与她们相对的命运三女神，她们的工作也是编造命运之网，而且这两组命运女神在其的神话体系里都不经常出现，但却一直被众神们所敬畏着，这可能就是古代人们对命运的敬畏的一种体现吧。在以北欧神话为背景的游戏“《女神侧身像》系列”里，她们对应的就是三位女武神主角，而在2代最后的决战中，三人合体成的女武神就可以理解为是诺伦的具体化。

▲“《真女神转生》系列”里的诺伦，造型是三女神组成的大钟。



祭品要求：N条人命

解封地点：第六章外传

只有在队伍总人数不超过15人的情况下，这位战争与智慧的女神才会对玩家们垂青。アテナ，中文为雅典娜。这位女神就不需要我多加说明了吧。关于雅典娜的大名和事迹估计没多少人不了解吧？就算不了解希腊神话，那起码也看过《圣斗士》吧。雅典娜头顶着很多光环，曾和海皇波塞冬争做雅典城邦的守护神时，她就以赐给了雅典人代表和平的橄榄树而获得了胜利。可以说她之所以成为了古希腊最受追捧的神之一，和当时雅典人对其的赞美分不开。在这里也要提一点，在相对人性化的希腊神话里，雅典娜也做过因为技不如人而大发嫉妒将对方变成了怪物的不光彩之事。而且著名的蛇女美杜莎就是被雅典娜夺去了美丽的外表，而成了一个人见人怕的怪物。神话中的雅典娜完全是能独挡一面的大神，可不是像《圣斗士》里那样整天被小强们保护着。顺提一下，游戏中米涅鲁巴公主的名字就是雅典娜的罗马名，所以两者实为一人。因此在游戏中，那位飞龙公主和这位黑寡妇剑士的成长率是完全一样的。

▲“《真女神转生》系列”里的雅典娜，更接近雅典娜神像。



祭品要求：N条人命

解封地点：第十二章外传

这位就是埃及神话里有名的天空之神，第二代的太阳之神ホルス，中文为霍鲁斯。他鹰头人身，是冥界之王奥利西斯和女神伊希斯的儿子。奥利西斯、伊希斯、内普迪斯，以及大恶神塞特曾是兄妹。奥利西斯和伊希斯是夫妻，塞特和内普迪斯是夫妻。但身为兄长的塞特出于嫉妒杀死了奥利西斯，并将他切成了数段。最后在太阳神赖神的指引下，伊希斯将奥利西斯的身体全部找回，并用魔法复活，使他成为了冥界之王。之后两人生出了霍鲁斯，霍鲁斯打倒了统治了大地的塞特，成为了地上新的君王，所以后来有一些法老们称自己是霍鲁斯的后人。当然霍鲁斯能打倒塞特，伊希斯从中也帮了大忙。比如有传说伊希斯曾用毒计夺取了赖神的法力，后来霍鲁斯才能法力无边成为太阳神；也有说是这母子两人一起打倒了塞特。此外霍鲁斯还有一个同父异母的兄弟，那就是著名的埃及死亡审判官阿奴比斯。因为塞特不和内普迪斯生孩子，所以她便和弟弟奥利西斯生下了阿奴比斯。

▶“《真女神转生》系列”里的霍鲁斯，一只闪着金光的鹰。

其实“《FE》系列”最主要的名词来源还是欧州系的传说和神话，但最近几代其的名词引用开始向西亚、加南地区延伸，很多的名字从以前的直接引用变为语言组合，名词引申等等。可以看出现在的《FE》制作越来越注重一些细节上的处理了。这次《新・暗黑龙与光之剑》新加的大神是七位，这次介绍了四位，而后三位就等着下次我们再来一起探讨。

栏目主持 羽纹

专区地带 ZONE STRIP

洛夫克拉夫特剧场

吸血鬼（Vampire）、狼人（Werewolf）、弗兰肯斯坦（Frankenstein）等经典形象因为受到哥特文学的催化而变得几乎家喻户晓，但是才华横溢的洛夫克拉夫特连同他的作品，在国内却很少有人提起过。此人构造的架空神话体系规模庞大，假如以其中的怪物形象填满整个恶魔城，恐怕也绰绰有余。

文 深海披风

Howard Phillips Lovecraft

霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特



简称H·P·Lovecraft（1890－1937），与艾伦·坡齐名的美国恐怖小说作家，尤其擅长写短篇恐怖小说。他是有史以来最著名的超自然恐怖小说作家。洛夫克拉夫特创造的架空神话体系成为了整个架空神话类小说的基础，不断有作者加入其中，追加扩展这一体系。只要任何人接受Lovecraft在小说中的世界观设定，由此创作的小说都可以纳入此体系，并成为其中的一部分。

顺带一提艾伦·坡(Edgar Allan Poe，1809～1849)，日本著名的侦探小说家江户川乱步使用的笔名正是艾伦·坡的日语发音，表现了乱步对艾伦·坡的无限崇敬，而著名的《名侦探柯南》中柯南使用假名叫做江户川柯南，其中的江户川即是指江户川乱步。艾伦·坡被称作世界侦探小说鼻祖，同时他也是美国恐怖小说之父，和洛夫克拉夫特一样，他的人生和结局都很悲惨。

克苏鲁 Ctulhu

在《月下》中登场，同时也出现在《苍月》(No.59)、《废墟》(No.76)中的怪物。克苏鲁并非架空神话体系中的主神，它属于旧日支配者(Great Old Ones)。克苏鲁在文中被描述为远古智慧生命，创造了某种宗教，成为地球各地最常见的信仰，在古文明毁灭之后一直等待复活的时机。在其短篇小说《克苏鲁的呼唤》(The Call of Cthulhu)中对克苏鲁的外貌有着这样的描述：



"在那些象形文字之上是一个具有明显指向性的图案——尽管那近乎于印象派的创作手法，让人无法搞清这图案的准确意义。这似乎是个只有在病态的审美观中才会出现的怪兽，或是表示怪兽的符号。这图案让我同时想到一只章鱼、一条龙和一幅讽刺肖像画……这个说法也许有些夸张，但与事实相去不远。一对发育不全的翅膀连接在鳞片覆盖的怪诞身躯上，再往上是一个长满触须的粘软头颅。但最令人毛骨悚然的并非这些畸形的器官，而是它的整体轮廓……这怪兽看上去约略成人形，它的身体有如凝胶，而且覆盖着鳞片，手脚均为巨爪，身后生有窄长的翅膀，许多触须从脸部伸展出来，使整个头部形似章鱼。这个臃肿的身躯蹲坐在一块刻满无人可识的字符的矩形底座上，散发着非自然的邪恶气息。雕像蹲在底座中央，翼尖触及后沿，长长的脚爪抓着前沿，并向下探出底座高度的1/4，怪物的头颅先前伸着，以至于那些头须都可以碰到扶在膝盖上的前爪。"

达贡 Dagon



在《废墟》中登场的达贡(No.144)是克苏鲁的手下，也被称作父神达贡(Father Dagon)。它是繁殖之神，水生智慧种族，深潜者(Deep Ones)。达贡一登场便作为BOSS出场，这点使在《恶魔城》里奋斗了多年的克苏鲁有点抓狂。

虽然"克苏鲁神话体系"号称架空，但是在某些角色的设定上，仍然和世界各地的神话传说有着某种联系，比如克苏鲁的另一个手下，被称作母神的海德拉(Mother Hydra)就源自希腊神话中Echinda和Typhon所生的九头蛇。所以有观点认为达贡这个角色并非完全架空，很可能是由闪米特族的鱼神演化而来。《旧约·圣经》非利士的上半身是人下半身是鱼的鱼神转化成了小说中鱼头人身的怪物，在Lovecraft的《达贡》(Dagon，1917)、《印斯茅斯疑云》(The Shadow Over Innsmouth，1936)等作品中被提到。印斯茅斯镇是Lovecraft虚构的地名，被设定在美国的马萨诸塞州。《印斯茅斯疑云》中这样描述深潜者：

"我认为它们主要是灰绿色的，虽然它们有着白色的腹部。它们身体大部分明亮并且光滑，但是脊背上有鳞片。外形方面有点像类人猿，头是鱼头，永不闭合的眼球庞大而凸出。颈侧的鳃不停地跳动，它们的长爪有蹼。它们有时用两条腿，有时则用四条腿无规律地蹦跳。它们发出呱呱的叫声，低沉的声音就像嗓子里沾满了沥青，目不转睛的脸上缺乏表情显得十分阴暗。它们是对无名设计者蛙鱼的亵渎，生活着并且令人畏惧。"

Lovecraft将深潜者设定为住在深海底的类人种族，然而它们有时也会呆在陆地上，深潜者在通常情况下都拥有不死之身。它们为达贡和海德拉服务，也为克苏鲁服务。而旧日支配者则用魔力控制着它们。

深潜者与人类生下的后代，起初和普通人一模一样，但是随着年龄增长会变得更像深潜者：耳朵收缩，眼球凸出并且无法眨动，头变得狭小并逐渐变秃，皮肤变得粗糙然后成为鳞片，颈部出现褶皱之后变成鳃，当变化完成时，便会跳入海中，加入深潜者一族。《达贡》一文有这样的描写：

"他们是强大的人类，尽管它们手和脚上有蹼，长着可怕的宽阔松垂的嘴唇，凸出的眼球……一阵轻微的搅动之后它们升起到水面，它们想滑到这阴暗的水面上查看有什么异常。那个巨大的，类似于波吕斐摩斯巨人(波吕斐摩斯：Polyphemus，希腊神话中的独眼巨人)，这个噩梦般的一样怪物冲向巨石，就好象是一个巨大的鳞状武器，那有如弯弓的丑陋脑袋令人惊骇，发出某种缓慢而有节奏的声响，我听见了隆隆雷响。"

达贡是体形庞大的深潜者，因此，游戏中的BOSS我们可以理解为是达贡背着一只深潜者。

栏目主持 羽纹



洛克人世界

大家好，《洛克人世界》又和大家见面了。不知道各位读者在观看录像中有没有遇到自己完全不知道录像中的玩家是用什么手段消灭敌人的呢?本次我们将为各位介绍游戏中最重要的部分——攻击技巧，帮助大家理解录像中玩家运用的一些常用技巧，相信各位会在文章中发现一些对自己有用的东西。

文 骚扰天皇·SK

《洛克人》攻击技巧解析

洛克炮

从初代开始就有的技能，基本所有角色都能使用，从远祖3代开始可以使用蓄力攻击，蓄力攻击分为一级蓄力和二级蓄力，一级蓄力相当普通攻击三发子弹的威力，而二级蓄力拥有普通攻击五发子弹的威力。洛克炮最大的魅力在于可以远距离攻击敌人，这种攻击手段相对近身来说安全很多，对刚上手的新手是最佳攻关选择。从"《ZERO》系列"开始洛克炮则主要用于追打的起始招，例如BOSS战中最常用的洛克炮追打方式"二级蓄力攻击→跳跃斩击或蓄力斩→三连斩"。



◀在近期作品中洛克炮都用于提前攻击。

三连斩

ZERO最基础的技能，使用光束剑进行三次连续斩击，攻击力依次为中、中上、高，最后一次斩击攻击力约为第一击伤害的150%，并能造成多段攻击。缺点是无法让敌人产生长时间硬直，并从第二击开始会让BOSS进入无敌状态，因此在速杀BOSS中很少使用。

下压斩 攻击力(高)

"《ZERO》"和"《ZX》系列"中的特有技能，在跳跃中按住方向键下和攻击键，光束剑不会收回而是一直保持出刀状态，攻击力很高，一般用来对付跳跃攻击无法一击消灭的杂兵。在无法使用蓄力斩的HARD难度下更加实用。下压斩的缺点是攻击范围太小导致上手比较困难，建议想要掌握该技巧的玩家先在平地上练习到能够随时在空中保持出刀再投入实战。



蓄力斩 攻击力(高)

从"《ZERO》系列"开始的主力技能，伤害输出和三连斩的第三斩持平，能够使对手产生长时间的硬直，和三连斩一样会让BOSS进入无敌状态。



冲刺斩 攻击力(中上)

在冲刺中攻击，能够向前方突刺一段距离，威力和三连斩的第二击相同，"《ZERO》系列"从三代开始的冲刺斩能形成3～5次追打，和地面上的敌人战斗时效果极佳。冲刺斩的最大作用在于可以把敌人打退，在和四天王这种人形敌人战斗中尤其有利。



摆动斩

蓄力斩和下压斩的上级技能，使用方法为在空中使用蓄力斩的同时快速搓动十字键的左右让ZERO不停左右摆动，可以对没有无敌时间的杂兵和中BOSS形成巨大伤害，最多能进行六次追打。



升龙击 攻击力(高)

ZERO普通技能中威力最大的一招，持剑跳跃的同时向上方进行斩击并形成2～4次的追打，并能用空圆舞取消硬直后继续追打。用来对付空中单位是最佳选择。



硬直时间

这个名词想必常玩ACT游戏的玩家不会陌生吧？在ACT类游戏中都会出现的要素。在角色使用技能或者被攻击后将会在一定时间内无法行动，这段无法行动的时间就是硬直时间。硬直时间的长短会根据技能的不同而各不相同，只有了解自己常用技能的大致硬直时间才能在攻关中避免发生因为处于硬直时间而被敌人攻击的尴尬局面。另外，有硬直时间的不仅是我方，敌人在攻击的时候一样会有硬直时间。在BOSS战中，先熟悉对方的招式，等待对方使出会长时间处于硬直的招式时进行反击让BOSS陷入硬直状态后进行追打是最常用也最安全的战术套路。

空圆舞 攻击力(低)

《X4》开始出现的招式，攻击力比三连斩的第一斩威力略小，但可以配合二级跳等技能进行连续追击，可以在任何情况下使用，一般做为连招的收尾。

▶下压斩和空圆舞都是空中战的利器。

算刀

使用ZERO的时候才能使用的招式，和BOSS战斗的时候，BOSS一旦被攻击往往会进入无敌状态，这时候不论我们做什么都无法伤害到BOSS。虽然我们无法给在无敌时间内的BOSS造成伤害，但我们能掌握如何给予无敌时间结束后的BOSS最大威力的一击，比如我们可以在BOSS旁边挥刀，等BOSS无敌时间结束的时候刚好使出威力最强的第三次斩击，这就是算刀。由于在实战中BOSS会不断移动，因此能使用算刀的场面并不多，只有在和一些行动缓慢的BOSS才有用武之地，如《ZERO3》中的墨鱼。



▶算刀可以很方便的在BOSS无敌时间结束的时候使用第三斩击。



硬直取消

如同字面意思，该技巧就是用特定的动作强制取消掉当前技能所产生的硬直时间，达到让角色能够马上进行下一步动作的目的。常用的方法有使用冲刺动作取消硬直和使用跳跃取消硬直(在《ZERO》中，由于手枪的射速非常快，可以用手枪取消硬直)。硬直取消的最大好处在于能够形成连续追打，可以对单个敌人造成巨大伤害。

BUG刀

活用硬直取消后形成的最强技能，重点是手要快。具体使用方法为快速使出三连斩的第一击后马上使用冲刺动作取消三连斩的硬直，并再次使出三连斩的第一击。只要熟练掌握，甚至可以做到原地不动不断使出三连斩的第一斩击，利用此技能可以快速消灭任何BOSS。在之前光盘中收录的"PC菜鸟"的《ZERO》最速通关录像里便是使用该技巧速杀BOSS。



▶利用BUG刀可以快速消灭敌人。

后记

观看达人视频、学习达人们的攻关战术是提高技术的最好方式，写此篇专页的最大目的是希望能够帮助各位读者理解达人影像中的各种技巧。在下次将为各位带来在11月13日即将发售的《流星洛克人3》情报汇总。



同学们好！本辑美图秀继续满足读者要求，放出一组清凉MM图。这些都是宇轩精挑细选之后才决定的，望大家多多捧场！谢谢！

栏目主持 宇轩









宇轩：对于这套图，小乌冬有什么看法？

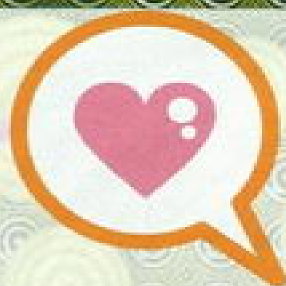
乌冬：@#￥%×……

宇轩：其实啊，这套图的精妙之处就在于涵盖了各个类型的MM。

乌冬：哦……(埋头猛按NDS)

宇轩：自从《白金》偷跑后，乌冬同学就无心看MM了，真可怜……


宇轩：胧月“叔叔”，你对这套图有什么看法？
胧月：&×……%¥（埋头猛看《偶像大师sp》的杂志图）
宇轩：天啊！人家辛辛苦苦找的图竟然没人看，读者们要替我申冤啊！



掌门人

主持：马修

插图：西瓜树



进入9月份，相信大多数玩家都告别了盛夏的酷暑，在秋高气爽中开始了新一学期的学校生活。学校生活虽然不如假期来得随意，但也另有一种乐趣。假期也好，学校也好，相信作为掌机玩家，掌机都不会离身吧，无论在家还是在学校，都和周围的玩家多交流多联机吧，毕竟，大家一起玩才更快乐。

变砖了？



前些日子用自己的小P帮同学做神电，谁知按网上步骤一步一步来做，最后PSP竟然打不开了，我当时还以为机器变砖整个人都懵了。最后看了第86辑的口袋光环后，反反复复弄了几次终于弄好了，真是有惊无险啊，现在想起都后怕。

银川 张兴元



乌冬：张同学的经历我大致明白了，其实你是想在自己同学面前威风一次，但想不到耍帅不成还出糗了，所以说不是什么东西都可以拿来耍帅滴，下次记得要耍帅也找点有把握的哦。



马修：这里也顺便提醒各位读者，刷机有风险，对这方面还不是很了解的话还是建议交给游戏店帮忙刷，虽然花点钱，但总比变砖来得值。

小编众生图

一位读者寄给小编的画，有小编形象也有Q版头像——洋葱的小编形象画得实在是太赞了。（洋葱：我脸都歪了……）

小编们好，我在一座不是很大的城市里生活。虽然城市小了一点，但游戏什么的一点儿也不缺。这里的老板经常进一些PS3、X360、Wii还有两款掌机的正版游戏来让我们开开眼。我跟老板的关系非常好，别人玩一个小时游戏要5块钱，我都是免费的，还经常参加一些老板举办的活动，打打《怪物猎人》、换换《口袋妖怪》等等，非常有意思。不知道小编们从前有没有这样的经历，掌机到底还是要一堆人一起玩才有趣啊。

宇轩： 嗯，宇轩从前也跟你差不多，都是一整天一整天地泡在游戏店里。倒不是说在家里不能玩，而是跟一堆志同道合的人在一起要有趣得多。比如《口袋妖怪》这种乐趣在乐趣在于收集、对战、交换的游戏，如果只是一个人闷着玩的话乐趣起码要减去百分之七十以上。

马修： 我也想起当年泡游戏店的日子了，其实如果想认识同城的玩友，游戏店是个不错的地方。

强烈要求小编们提倡国人自主开发掌机游戏。日语不懂，英语也不好的说。伤心啊伤心，为什么国人就不能开发游戏呢？记得以前的GB上有《傲世三国》、《水浒神兽》，GBA上有《张良传》等等，有一大堆呢。

未署名读者1

宇轩： 其实国人一直在开发掌机游戏，只不过其中大部分都是给国外厂商代工的产品，比如本辑介绍的《突击队》就是一款销往美国、欧洲的产品，如果只论技术的话，国内绝对是有这个实力的。但一个商业游戏不仅仅只是开发出来就好了，还要能够销售出去。目前国内并没有正规掌机游戏的销售渠道与授权，所以想像购买PC游戏一样直接购买国产掌机正版游戏还是一个梦而已。

马修： 这些游戏我都玩过，平心而论，包括我在内的大多数习惯于世界级大作的玩家们来说，这些游戏会让我们挑出诸多缺点。但毕竟是国人独立开发的游戏。不过不规范的市场使得这个行业的发展举步维艰，而这些厂商也只能在经历一番热情后退出了。有市场有钱赚自然会有人来做，然而目前的状况并非谁提议就可以改变现状的。不想学外语又想看懂剧情，还是先玩玩汉化版吧。

把某编“喀嚓”了！

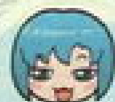
《无双大蛇》错误一大堆，举个例子，《SP》说“炎”与“冰”相克，不能装在一起，可其他杂志说没问题，各判定一次不结冰就着火，不着火就结冰，另一个浪费了。还有，耽误我整整7个小时的严重错误就是“宫本武藏”入手方法，《SP》说让我跟着宫本武藏沿路保护，我呀呀呸！小编真的试过这方法可行吗？不是没实践过就写上去吧？其他杂志写的是：宫本武藏有孟获保护不会有事，应先保护那几位土鳖剑豪……在这7小时后，我真想把写攻略的小编“喀嚓”了，马修你一定要为小弟做主啊，把他的年终奖全扣了！

江苏 陈诗晨


马修：陈诗晨朋友先消消气，你可能把其他杂志的攻略和《掌机王SP》的攻略弄混了，攻略就是我写的，所有的要素都是我亲自试过的，所以攻略内容记忆犹新。关于炎与冰的属性，我的原文是“炎与冰是彼此矛盾的存在”，根本没有说不能装在一起，只是这么装浪费了一个属性槽所以不推荐。至于第二个，我的原文是“任务的难点是剑豪众全员的生存问题，因此任务的关键是尽快引导宫本武藏进冈舟城并消灭吕布”，只字没提沿路保护宫本武藏啊……我也试过先去救剑豪，但剑豪们分布很乱，打一打求救声就此起彼伏了，更糟糕的是宫本武藏自己也被大众脸和杂兵围得叫急，因此这一战的当务之急就是快速杀将清兵封据点，趁剑豪们还活着去冈舟城把吕布切掉，发生剧情放水淹掉敌将，剑豪众基本就安全了。这里也请所有读者们放心，我们的攻略研究，无一不是亲自打过试过的。

小弟想买个PSP，上次说是二手的，不过现在想买个新的，就又考虑了，买1000型，还是2000型的呢？小弟想买8G的棒，钞票又有点紧，唉……我还有个NDSL，我同学准备买去，很尴尬啊，贵了又不好，便宜了我亏……最后700块钱一台主机，R4+1GTF卖了100，真是……欲哭无泪啊，小L才买了大半年，有一半时间在班主任那，算是八成新了，朋友与掌机，要选哪个？掌机也是朋友啊！

常熟 周岩杰


马修：等等3000型吧，实在等不及2000也可以，8G棒买不起买4G的也够。至于二手交易，其实对于很多人都很尴尬，买的嫌贵，卖的嫌便宜，实在拿不准价位，建议你和朋友分别去游戏店问问八成新NDSL的收购价和卖出价，然后折中一下。

雷伊的带饭生活





涨价……

买书的时候发生了一个小插曲，我身上有11元钱，本来打算花1元坐公交车去书店买书，再花1元坐车回来。可没有料到的是《掌机王SP》涨价了，买了书后我就不够钱坐车了，最后只好步行半小时才回到家。

陕西 南庆亚









洋葱： 就当是锻炼身体吧……其实南同学可以边走边看，这样就不会无聊了。



乌冬： 我也有类似的经历啊，读书的时候为了省下买书钱，连早餐都不吃，饿得连走路的力气都没有，买完书就差没爬着回家了。



马修： 你们两个……南庆亚同学碰到的可是突发事件，不一样呢。

尊敬的众编编们，我入手这辑《掌机王SP》的过程相当悲惨，带了9元钱去买，被告知书店搬家，经过一番周折后找到书店，在书堆中翻，找到第93辑，狂喜不自胜，看售价：9.8元，摸摸兜，9元整，遂欲回家取之，但马上要上英语课……

辽宁 李X涛



马修： 这次涨价涨得有点突然，相信带来不便的不仅是南庆亚和这位李同学，这里小编向大家道歉了。

猥琐脸上挂，读者心中留

新栏目中我最喜爱的是“游戏一品轩”，我为人怪异，不喜欢大作，只喜欢二线小品类游戏，NDSL自然成为我的最爱，我认为，轻松愉悦的心情才是游戏的精髓，而“游戏一品轩”很好地介绍了掌机二线游戏，这里也赞一下宇轩，别看平时猥琐，但处处为读者着想，还是俗语说得好：“猥琐脸上挂，读者心中留。”

辽宁 吴旭东



马修： 也许是宇轩在年龄上和广大读者群体非常接近吧，宇轩同学在把握读者的喜好上确实有不错的表现。



宇轩： 谢谢鼓励，我会带给大家更多好东西的，哈哈……

大家来找碴

责任人

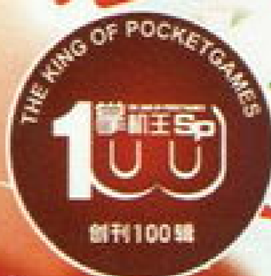
给小编们挑个错，95辑《三国志大战・天》的战略之章，第6章天下三分的第二个剧本，使用马超军进行攻略时，211年5月之后COST从8变为10的是群雄军，不是魏军。虽然在211年5月魏军会增加武将，但是COST仍然是8没有改变，所以这时候以魏军为攻击对象仍然没有错，早期设法把曹操逼死的话，后期的魏军简直不堪一击。

RewoF



洋葱： 非常抱歉，这里是洋葱笔误将势力写错了，非常感谢RewoF读者的指正。

庆《掌机王SP》100辑 参与有奖互动活动



《掌机王SP》即将迎来100辑诞辰，在此我们特别举办3个有奖互动活动，希望各位读者能够踊跃参加，一起为我们的100辑增添精彩。

活动1 搜索VIP读者

收集齐《掌机王》1～9辑以及《掌机王SP》1～98辑的读者，附上自己跟全部杂志一起的照片，并写下100辑感言，寄回编辑部，我们将会送出VIP读者特别礼品。

活动2 100辑有奖征文

讲述自己与掌机以及《掌机王SP》相关的点点滴滴。优秀文章我们会选登在100辑上。获奖读者除了获得稿费外，还将获赠2009年全年《掌机王SP》。

活动3 100辑特别贡献奖



你可以为我们的100辑提出富有创意的建议，也可以为我们的100辑增加自己的亮点，可以是一幅画、一首歌、一段游戏视频，以100辑庆为主题自由发挥，我们将会评选出“100辑特别贡献奖”，送出特别礼品以及2009年全年《掌机王SP》。

联系地址

兰州市邮政局东岗1号信箱

《掌机王》读者服务部（收），

邮编：730020

Email邮箱：pgking@263.net。

来信请注明“100辑活动”。

你一言我一语

问一下，紫枫到底是负责什么方面的，除了小编寄语，都没发现他在其他地方发言……

广西 苏锐

马修：紫枫是美编啦，算是我们的幕后工作人员之一了。

当我拿到94辑，看到151页，右下角我的名字，我差点湿了……不过我现在已经G3了，小编也太不及时了吧？一定是我的信被马修埋在乱糟糟的杂物之中。不过能上FAQ电台，我也有炫耀的了。

浙江 应凌宇

马修：冤啊，你的来信绝对没有压在我这……

马修，我要代你好好虐一下那个又没审美观又没口德的家伙。

包头 刘彦

马修：刘读者的同学嘲笑马修新小编形象后，刘读者表示以玩FTG的方式代本人出气，这里先谢谢啦，哈哈。

《掌机王SP》邮购信息



目前《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第13～15辑、第17辑、第22、27、31辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第37～43辑、第61～67辑、第69辑、第73～77、84、87、88、90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第95、96辑，定价：9.8.元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》，定价：28元。《塞尔达传说 海拉尔编年史》，定价：38元。《口袋玩家》第1、2、9、10、11辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》、《PSP专辑VOL.4》，定价：25元。《NDS宝典》，定价28.00元，《PSP宝典2》，定价28.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.2》定价12.00元。以上价格邮费全免。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

上帝的意见



希望多一些《游戏王》的介绍，现在《游戏王》在中国已经起步了，如果有专栏的话销量一定会很好的（我很现实），光环和赠品没有什么太多的要求。

jsfd.easy

1. 希望奖品多点关于PSP的，放眼一二等奖几乎都是NDS的配件，郁闷。
2. 玩家交流能不要都是男生吗？还有些连联系方式都没有的，拿上来有意义吗？
3. 希望"口袋特企"有多点关于近期热门游戏的攻略视频，像之前的《魂斗罗》和《怪物猎人》。

lingzzz

希望能送点小赠品！如贴纸之类的小东西！

8320227

欢迎大家提出意见和建议

《掌机王SP》的发展离不开各位读者的支持，有什么意见和建议大家尽管提。平件及Email地址请参看邮购信息。也可以登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn/），在掌上游戏专区置顶的意见收集帖中提出。

94辑的封面真是有种山寨书刊的感觉，希望能够再见到P娘N娘那样精彩的封面。

加时赛之星

干脆直接把光盘夹书里吧，不要用塑料袋了；手册可以放一些游戏原画设定什么的，不喜欢介绍。

xdhucd

不要做得太宅了，出完萌女后又出御姐——封面用回游戏角色也可以，就是不希望御姐出现。

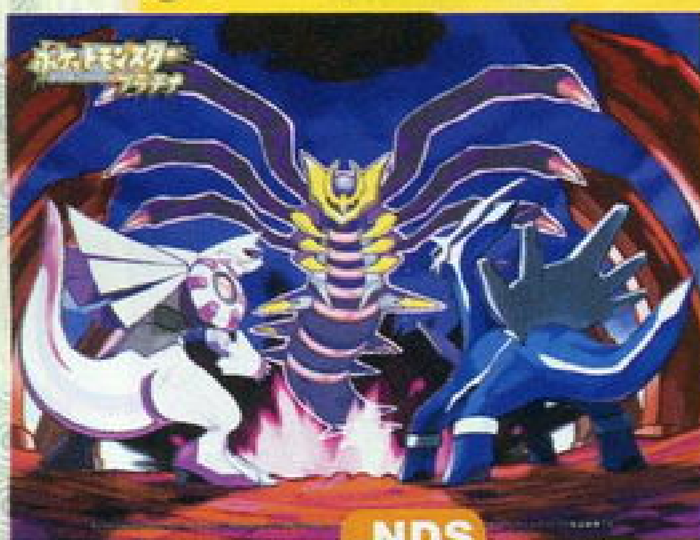
wosky



下辑预告

《掌机王SP》97辑 10月上旬全国上市

重磅攻略登场！



NDS 口袋妖怪白金



毁灭世界 NDS

噩梦骑士 NDS



星球大战 原力释放 PSP

还有神秘赠品等着你哦！

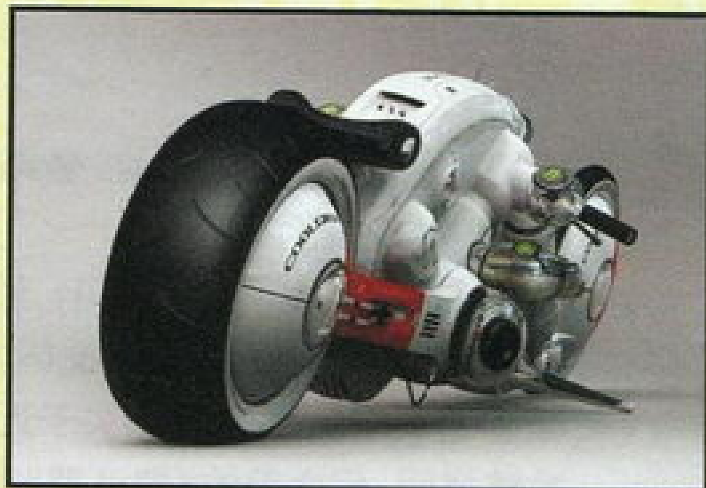
栏目主持 宇轩

在大城市生活，比较麻烦的就是交通问题。现在百姓都有钱了，买辆车不算什么，但堵车问题却是没法解决的。某天重看了一遍《少数派报告》，忽然对其中的未来车大感兴趣。在网上搜了一篇帖子，给大家开开眼。

设计师新书 展示未来汽车

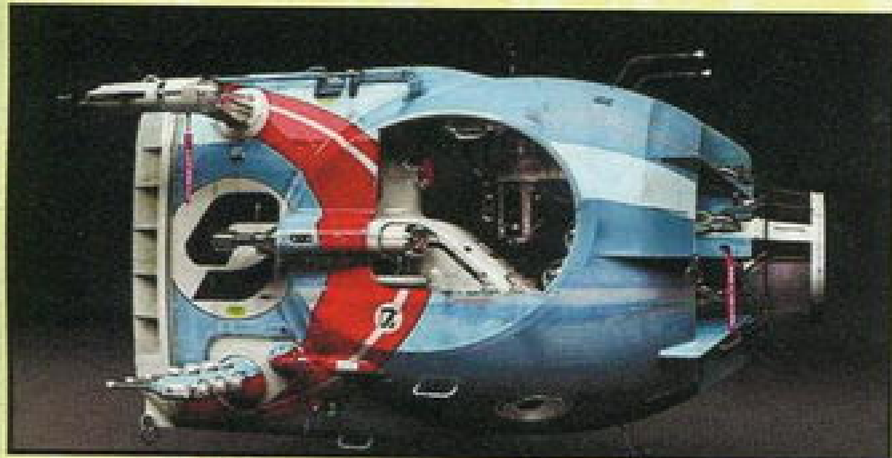
楼主：funthink

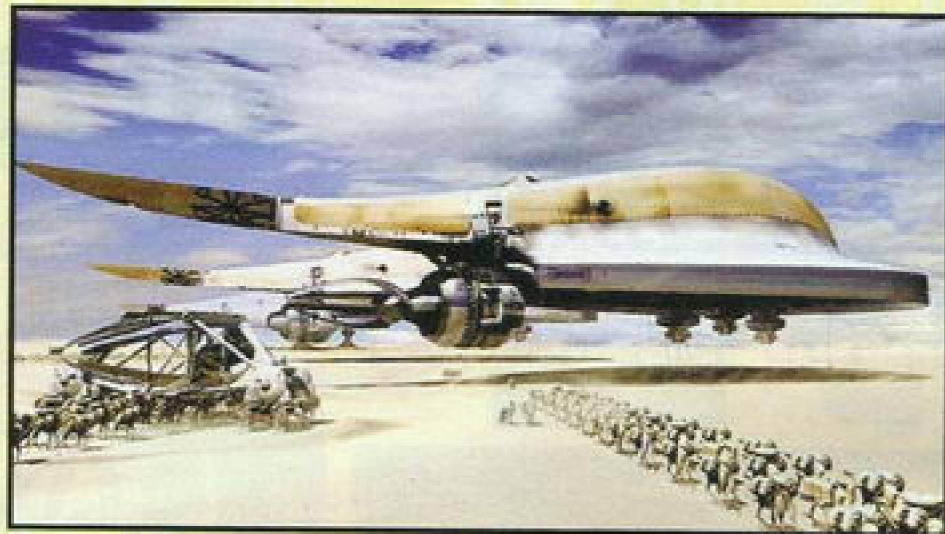
http://bbs.levelup.cn/showtopic-688768.aspx



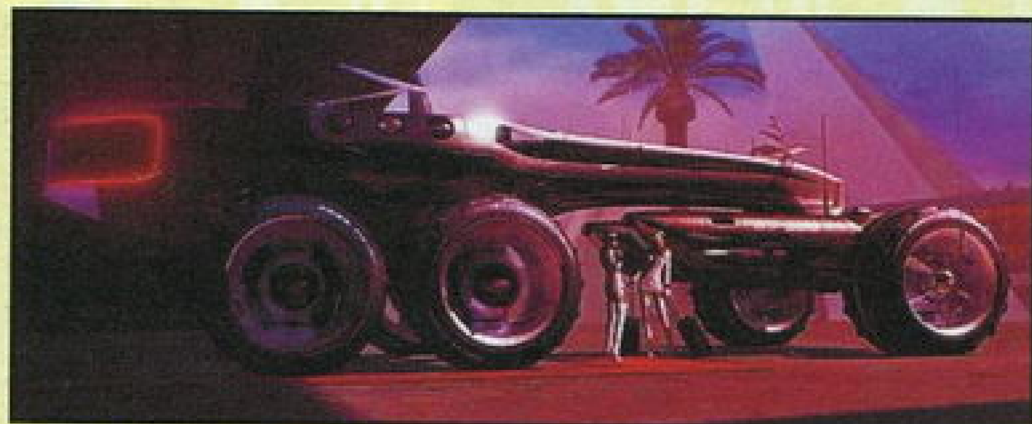
据美国《连线》杂志报道，在汽车设计领域，丹尼尔·西蒙绝对称得上一个未来派艺术家。他曾经在兰博基尼公司实习，而后为大众公司设计概念车。对于未来汽车，汽车公司多是动嘴而没有动手。在这种背景下，西蒙的新作《宇宙汽车 另一星系的飞船、汽车和驾驶者》无疑满足了我们对未来汽车的渴望与痴迷。











（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

世界“最离奇死亡”大盘点

http://bbs.levelup.cn/showtopic-686890.aspx

造棺材被砸死？这是什么奇怪的死法，让我们来看一看。

好雷的搞笑举动

http://bbs.levelup.cn/showtopic-689092.aspx

搞笑也是一门艺术。

讨论内容为保证阅读效果，将在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点，语序，网络词汇等。

levelup 论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72），掌机玩家自己的论坛。

热点大家谈

95 辑热点话题

回馈之 PSP-3000

对于掌机玩家来说，8 月份最震撼的游戏消息，莫过于索尼官方公布了 PSP-3000，内置了麦克风，屏幕得到了一定的改良……本辑，我们就来聊 PSP-3000 吧！

在PSP-2000停产之前购入，无视PSP-3000，3000 出得没什么意义。

〖改变自己〗

现在有 1000 型和 2000 型凑和着用。

leon159357

想买 3000，但是我更害怕过几个月又出 4000。

Kevin_Cherry

3000型屏幕的大幅度改良还是值得称赞的，以前室外阳光下无法游戏和游戏画面严重拖慢现象，以后可能就不会在3000型主机上再次发生。另外12月18日发售的《异说 最终幻想》属于3D高速ACT，相信在经过改良的3000型屏幕上玩此作，会有不俗的画面表现。

希罗

2000 就没出手，等的就是屏幕的改善，电池的续航能力下降能通过2000电池来挽救吧？严重期待对应麦克风功能的 GAME。

mavis

感觉屏幕挺吸引人的，等评测啦！

pmpavc

3000 明显有赶鸭子上架的嫌疑，虽然画面效果的改进我很喜欢，但是其他为数不多的新功能实在让我难以对其出手，或许等到我们风风火火抢购的时候Sony又会推出4000了，玩家是经不起这样的摧残的！

永恒的爱

2000 涨价之前看不到 3000，3000 出了后又不知道啥时候破解，难啊，如何选择呢？

solidwing

还是用 2000，3000 没有一点吸引我的地方。要是3000对2000的变化能像2000对1000的变化那么大，就好了。

ō小恶魔ō

个人认为屏幕是 3000 的最大亮点了，麦克就可有可无了。

maxsora

还是等破解了再说吧。

十六夜の YUI

3000 骗钱嫌疑太大，鉴定完毕。

邪神洛基

破解才是王道。一天没被破解，一天也没有入手理由！况且，3000 貌似比 2000 耗电。

hjmed

3000的改进个人感觉实在太小了，和 2000 型的相隔时间太短，变化也不大，让人感觉 Sony 诚意不足啊。

wataru

这只是在变相地骗钱，丝毫没有诚意可言，说白了就是为了延长PSP的寿命，可以 54 了。

无我の境地

我觉得索尼有骗钱嫌疑。

junowu

只要游戏还是没更新、还用UMD的话，就不买，屏幕的差别再大也是PSP，1000 没牺牲是不会换的。

darkwave

屏幕进化了，有了MIC，我是 Sony FAN，一定支持 PSP-3000，支持索尼，就算是出 PSP-4000，本人也会支持。

MSFANS

3000 就是屏幕改进了，其他都没啥变化，没破解估计国内市场是没多少的，偶还是继续偶的 1000 了。

ybwyxy

1000 的机子老年了，3000 改进了屏幕，到时应该会换机。

p88

除了屏幕，我想就是因为那是 PSP 才吸引着我吧。

不语

3000 的屏幕响应速度改进应该是最大亮点所在，不过本人在PSP上常用的游戏和软件目前还没有受响应速度影响的，我那 1000 还能将就用——观望 4000 的改进吧……

马修

买！

宇轩

华丽的画面啊！我想买。

cheb

本辑热点话题

SE、Tecmo 和 Koei

Square Enix 热心地向 Tecmo 出示“友好收购提案”，却遭到拒绝。在 SE 无奈放弃提案时，Tecmo 和 Koei 又召开股东大会，就两公司经营一体化相关事宜进行商讨……本辑，我们就来聊 SE、Tecmo 和 Koei 的这些纷纷总总的纠葛恩怨吧。

参与方式：请登陆 levelup 论坛（http://bbs.levelup.cn），在 2008 年 9 月 16 日发布在 PSP 讨论区和 NDS 讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与本刊立场无关。

交流空间

想秀你就来！

如果你有游戏照、生活照、大头照等等所有和游戏有关的照片（相机、手机拍摄均可），就可以把照片和个人资料一并用Email 发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，我们会将来信和来照选登在交流空间栏目中，让所有的掌机玩家看到你，秀出你的个性！

苏凯伦　昵称：re



性别：男
拥有掌机：GBA、PSP（卖了）
喜欢的游戏：《无双》
地址：福建省漳州市芗城区县后路5号县后园6幢底层01室
邮编：363000　QQ：435691088
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

昵称：和月

性别：女　年龄：18
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《DJ MAX》、《最终幻想》
地址：江苏省南通市易家桥新村64＃405
邮编：226007
电话：13776918277
想说的话：猎人、猎人、猎人，猎人大家族。

张宇

性别：男　年龄：17
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《机战》、《三国志》
地址：山东烟台市长岛县城北区71号楼2单元502
邮编：265800　QQ：418292518
Email：418292518@QQ.com
想说的话：该卖的都卖了。

刘洋

性别：男　年龄：13
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《洛克人》
地址：北京市海淀区北蜂窝铁西宿舍2楼3门303
邮编：100038　QQ：351164990
电话：13651128673
想说的话：稻船敬二设计的英雄永远不会被埋没。

许海涛

性别：男　年龄：14
拥有掌机：GBA SP
喜欢的游戏：《洛克人》
电话：0871-3375902
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好，越办越精彩。

时鹏　昵称：刹那·F·清英

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBC、GBA SP、iDSL、PSP
喜欢的游戏：《高达》、《火焰之纹章》、《口袋妖怪》
地址：吉林省吉林市丰满区石油机械小区6号楼1单元3楼右门
邮编：132013　QQ：578001793
想说的话：《火纹》和《00》FANS加我QQ。

黄帆

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP（同学的）
喜欢的游戏：《火焰之纹章》、《怪物猎人》、《塞尔达》、《口袋妖怪》
地址：江西省南昌市二十一中高三（2）班
邮编：330009　QQ：373305625
Email：373305625@qq.com　电话：07913031281（是小灵通）
想说的话：找志同道合的朋友！

陈桂凯

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：GBA
喜欢的游戏：《洛克人》、《伊苏》
地址：广西省南宁市淡村路14号锰矿公司
邮编：530031　　QQ：605885481
电话：13978800496
想说的话：准备有一台PSP了，心情激动不已，非常期待。

黄科畅　昵称：sUe

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：GBA、NDSL
喜欢的游戏：《动物之森》、《怪物猎人》、《胜利十一人》、《口袋妖怪》
地址：广东省广州市海珠区赤巷路六福华庭金聚街11号B座408
邮编：510310　　QQ：298066350
电话：13416365951
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好，《WE2008》的玩家们加我QQ随时向我挑战吧！

杨敏佳　昵称：white kilo

性别：男
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：上海市浦东高宝路229弄106号602室
邮编：201208
想说的话：希望掌机睡觉两点一线。

欧阳方文

性别：男
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：RPG、ACT
地址：黑龙江省大庆市萨尔图区中八路1-2楼4单元601室
邮编：163000　　QQ：664327318
想说的话：希望可以玩到更好的游戏。

费思超　昵称：飞死超人

性别：男　　年龄：23
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《马里奥》、《怪物猎人》、《最终幻想》
地址：内蒙古乌海市海勃湾区二完小科学组
邮编：016000　　QQ：546401740
想说的话：老兵不死，只是渐凋零。

李智

性别：男　　年龄：15
拥有掌机：GBM
喜欢的游戏：《恶魔城》、《机战》、《星之卡比》
地址：天津市塘沽区珠江里15栋-3门-501
邮编：300451
电话：25822291
想说的话：在这里我祝愿《掌机王SP》越办越好。

陈博

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、体育类游戏
地址：北京市崇文区永外郭庄北里七号楼4单元303
邮编：100075
想说的话：热爱体育游戏的哥们来信吧！

张浩

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：GBA、PSP（将来）
喜欢的游戏：《洛克人》、《怪物猎人》
地址：广东省湛江市赤坎区海建路10号东门402房
邮编：524034　　QQ：392986657
电话：15875942542
想说的话：喜欢《怪物猎人》的请加我QQ。

何嘉宁

性别：男　　年龄：25
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《忍者龙剑传》
地址：浙江省绍兴市德泽苑33幢201室
邮编：312000　　QQ：5825251076
Email：hetm@163.com　　电话：13867501968
想说的话：希望结识同城的游戏玩家一起游戏。

周晓园　昵称：乌索普

性别：男
持有掌机：GB、GBA、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《海贼王》、《牧场物语》、《塞尔达》、《口袋妖怪》
地址：江苏省南京市玄武区樱驼花园永康园9幢503室
邮编：210042　　QQ：416792481（注明掌机王）
电话：15895860293（只限短信）
想说的话：我很喜欢看《海贼王》的，喜欢《海贼王》的可以加我，让我们一起讨论。同时喜欢那些游戏的朋友也可以加我啊，在此也祝《掌机王SP》越办越好。








小编寄语




软饼子

◆坐办公室的果然容易伤筋动骨，某天下午坐在电脑前突然感觉到背后和肩膀的肌肉像拉伤了一样疼，而且脖子瞬间不能动弹，那感觉真是被人施了定身术一样，休息了两天才算缓过劲来。看来久坐在椅子上也要讲究姿势，而且要抽空起身走走活动下，不然这浑身的骨头就不太踏实。

◆闲暇的时候依旧专注于PS3游戏，加上最近拿奖杯拿上瘾了，目前拿了107个奖杯，等级Lv5。届时等PS3 Home正式推出以后，去自己的战利品陈列室逛逛，不知道会有什么景象。

◆接到老妈电话，说最近要来深圳办事，顺便来看我。可把我忙坏了，打听机票、预定宾馆以及制定观光路线。而且老妈还强烈要求到我的宿舍视察，我得赶在我妈来之前把"狗窝"好好收拾了一下……



LIKY

◆周末陪一个朋友去了一家做整形美容的医院，发现这里的小护士个个都形象气质俱佳，果然是面子工程啊，但很快发现医生形象就差了点，而且有的医生脸上也长痘痘长斑什么的，于是心里开始犯嘀咕，做美容的医生自己形象就不咋的，让消费者怎么能安心呢？出门的时候正好听到两个MM也如此谈论。我不禁想起ACE飞行员的一句名言："以为神枪手都是一枪一个只是你们这些小市民一厢情愿的想法而已。"所以，以为美容医生都是帅哥美女也只是我们这些小市民一厢情愿的想法而已吧。

◆夜深人静在家用投影看《深海寻人》，竟然看了三次都没有看下去，每次都被吓得换片子了，我什么时候这么胆小了？算了，下次大白天拉一群人一起看好了。



羽纹

★残奥会开幕，由于无法在上班时看比赛，因此看相关报道和评论就成了每天晚上睡觉前必做的一件事情。有时候看着图片和文字就会控制不住自己的情感，就像很多人说的那样"当你站在这个赛场上时，你就是胜利者！"

★五人制足球男子团体B1级的比赛中，中国盲人足球队以3比0痛快地将英国队斩于马下。"中国足球队是一支很棒的球队，这次的比赛对我们来说是上了一课。"赛后英国队教练拉金对中国足球的强大程度大发感慨。这支盲人组成的球队，终于给中国足球带来了一场胜利。不知道屡战屡败、不断下滑的国家队和国奥队闻得此言是作何感想。



雷伊

■PS3游戏《神秘海域 德雷克船长的宝藏》的日版终于在美版的一个月后也更新了奖杯，在写小编寄语的时候我的进度是还剩最后一个最高难度通关的奖杯没有拿到，不过当大家看到这辑《掌机王SP》的时候我应该已经全奖杯达成了。个人感觉是PS3的奖杯系统相比X360的成就系统还有一定的差距，有些地方做得还不是很人性化，希望今后能通过在线升级日趋完善。

■做完这辑《掌机王SP》就可以玩到《无尽的未知》了，自《失落的奥德赛》通关后就没有再开过机的X360终于又可以发挥作用了。



盲先知

○到深圳之前就听很多人在说这边各种水果非常多，一定要试试。某天心血来潮跑到一家水果店里想尝尝鲜，不过进店后就傻了眼，店里摆放的水果有一半不认识，而且很多都属于看了半天不知道要怎么的吃那种。最后无奈之下还是买了个西瓜了事……

○要问15年前我的偶像是谁，回答肯定是非常干脆的：迈克尔·杰克逊。最近收到了一张老专辑让我想起了那时买磁带听的日子，有时候发现别人那里有一首没听过的歌，还会专门去拿学校发的英语听力磁带去转录下来。那时候喜欢的都是他那些节奏比较快、有着摇滚风格的歌，不过在现在看来最耐听的还要数那首《Stranger In Moscow》吧，有种似乎整个世界都被放慢的感觉。



洋葱

■休息天和朋友去了溜冰场，和最初预料的一样，自己没能无伤退场……

■接上条，溜完冰回家第二天腰酸背痛——原本是这么认为的，不过现实却不是这样，看来我宅得并不厉害。

■据说前段时间在东方卫视上播放的好男版《网王》在国内获得了相当不错的收视率，因此不久之后还将于日本、马来西亚等地播放……这难道就是传说中的越需越火？不过说实话如果不拿其和原作相比较，只是单纯作为一部偶像剧的话我应该还能接受。





▲5.1声道计划顺利实施完成，现在看电影终于有点感觉了。但是看了几部片子之后，忽然又觉得有点不是滋味儿，琢磨来琢磨去，最后得出结论——唉，该换个大点的电视了。

▲去宜家一狠心买了这辈子睡过最贵的枕头，早上起来感觉就是不一样……（群众：打倒小资！）

▲一友曰：人最幸福的事情不是今天不用上班，而是想到明天也可以不用上班……（恶寒）

▲中秋，寄了盒月饼回家，虽然不是什么高级货，但毕竟是第一次想到要寄东西这种事情，感觉有些特别。



◆截稿前终于盼来了《口袋妖怪 白金》然而因为时间的关系未能将攻略带给大家，下辑我们会奉上详尽的攻略研究，敬请期待。

◆等一等就安全了，让一让就过去了，忍一忍就和谐了。中铁十一局集团在施工工地防护墙上贴出的警示语一不小心就成了经典，毕竟时代在进步，诸如"该扎不扎，房倒屋塌；该流不流，扒房牵牛"、"热烈欢迎XX领导来我校明察暗访"这种标语，也许几年后真的会成为历史吧。

◆终于把GBC的《大战争2》再次完全通关，最终战的那种绝地反击、僵持不下、最后核武器一发决出胜负的激烈，在后来的《大战争》里再也没有出现过。

◆终于看完了日本战国小说《菊与刀 织田信长》，感慨颇深，推荐给所有对日本战国历史感兴趣的朋友们。



★一个没手法、没意识、没反应、没角色性能的人该怎么打格斗游戏？

★你问我，我问谁？

★很期待PSP版的《偶像大师》，由于圈钱和技术的南梦宫经营有道，只能割爱春香和千早的两个版本，最终将目标锁定为雪步所在的《神奇之星》。当时也是在某人的推荐下看了niconico上雪步的《津轻海峡》和《Kosmos，Cosmos》两个PV，从此成为落合控。套用某人话是："年纪大了，对年轻女孩越来越有兴趣了。"是说等我过了30岁会变萝莉控？三个字，我不信！



◆无量寿佛！

失踪达二十余天，体重减少愈一半（失踪之前为8斤6两，目前为5斤左右）的土豆奇迹般被找到并顺利带回家，除去缴给宠物医院的七百大元不提，历时长达近一个月的"土豆离家"事件算是有了个还算完满的结局，谢天谢地、哈利路亚、无量寿佛、阿门……

◆那个啥

前几日与一久未碰面的哥们儿喝酒，说起刚刚与他分手的女友，不胜唏嘘："你说我是倒了什么霉，出差短短半个月，回来她居然告诉我说喜欢上了别人，不再爱我了，想当年我追她可花了半年！"正准备对其安慰一番时，哥们儿一语惊人："更狠的是对方居然是个女人！我怎么都没想到，在追女孩子这件事上，我居然连一个女人都比不过"

实在是"狠"无语……



◆说起来还真是巧，原来自己买的PS3游戏是"四个4"，分别是《DMC4》、《MGS4》、《GTA4》和《刀魂4》，现在正在犹豫要不要把《COD4》也买来凑一下……

◆上次的寄语里说到9月关注的作品，想不到竟然把《机战Z》和《英雄》第三季给忘了，真是不应该。一个是今年最期待的《机战》，另一个是一直追的美剧，看来9月的睡眠时间要大幅减少了。

◆当各位读者看到本辑《掌机王SP》的时候，美编小鱼仔已经离开编辑部回老家当个快乐的花农了，虽然很不舍得，但在这里还是要祝小鱼仔在人生道路上一帆风顺。



★本来很期待最近上映的《Mummy3》，为此还专门把1和2复习了一遍，对3也充满期待。可后来看过的朋友都说不好看，还是等下个月电影票打折再去看吧！

○8月大事当属奥运，9月大事当属神七，听闻最近神七临近发射，赞叹的同时也对奋斗在中国航天第一线的人感到由衷的敬佩。

□最近发现许多脑残电影里总会塑造一些脑残形象，然后还让这些脑残形象声称自己是个有远大理想和抱负的完美主义者，看到这里我才发现，原来电影不但可以带给人欢乐，折磨起人来那也叫一个痛苦。



◆周末终于一口气把到目前为止已放出的N集《反叛的鲁鲁修R2》看完了。我可怜的小兔子洛洛啊。（泪）虽然一早知道你挂的可能性很高，但没有想到是以这种方式香消玉殒……太打击人了，你都不在了，鲁鲁就更加走火入魔万劫不复了哒……

◆前阵子看了上野树理和三浦春马的《奈绪子》，人物造型确实有点挫（我真怀疑上野是不是戴了假发啊，汗），不过胜在气氛渲染恰到好处，演员表现也比较到位。苦涩的夏天呐，苦闷的青春。奔跑的主题太热血了，青春就是要挥洒汗水啊！强烈推荐给喜欢青春伤感电影的同学们。

天下聚会

栏目投稿信箱：mig@ucg.com.cn



栏目主持 米格

最近“天下聚会”真是越来越成熟、越来越具规模了。继暑期全国聚会之后，广州又掀起了一场别开生面的“天下聚会 ACG 1st嘉年华”，之前我们就为大家带来了这场聚会的预告，接下来我们就一起来看看这场聚会的盛况吧，错过的玩家可别抱怨哦！

“天下聚会”大头贴

文 Lucky

——贴你，贴我，留下精彩瞬间！



▲这么多人，这么多双眼睛究竟在期盼什么？



▲主持人Honey姐姐登台，这才告诉我们接下来要拉开“天下聚会 ACG 1st嘉年华”舞台表演活动啦！



▲华丽的《无双大蛇》Cosplay参上，由39° C社团带给我们的华丽表演。



▲两位小Loli负责颁奖，合影的样子，萌ぇ！





▲出去溜达一下，忽然3女仆跳入眼中，立刻抽出相机，向着绝对领域进发！

◀距离比赛还有不到10分钟，大家现在看到的是两名小选手在联机练习，从表情上就能看出，他们对接下来的比赛是非常有信心的。不过主持人，他们一个拿着PSP一个拿着NDSL也能联？



▲接下来让我们再到台前幕后去游览一番，嗯，咨询台MM也很可爱呢。下面"天下聚会"的大横幅为聚会招揽了不少玩友。



▲原来聚会现场还有跳蚤市场，义卖活动获得的款项全部捐赠给慈善协会。



▲再回到掌机赛场，比赛已经开始，看这攒动的人头，话说《怪物猎人》比赛在哪里参赛啊……



▲看了这么多照片，你是否也心动了呢？那就跟我们的Honey一起约定，下次聚会我们不见不散哦！

聚会预告

南京

聚会名称："天下聚会"南京圣骑士团《GGXX》4周年祭
聚会时间：2008年10月2日
聚会地点：南京市鼓楼区大富豪电玩（麦当劳旁1F）
聚会内容：《GGXX AC》3vs3组队战，《GGXX AC》红白战，《GGXX AC》积分赛以及PSP自由联机、聚餐会
联系人：若年氏
联系电话：13281316565
QQ帐号：450224546
MSN帐号：keepero@hotmail.com
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-684973.aspx

承德

聚会名称：避暑山庄掌机"天下聚会"
聚会时间：2008年10月2日
聚会地点：钱庄KTV
聚会内容：NDS《马里奥赛车DS》《太鼓之达人DS》，PSP《杀戮地带》、《怪物猎人P2G》、《山脊赛车2》、PS2《胜利十一人》。
联系人：邵晶
联系电话：13426235042
QQ帐号：48467625
MSN帐号：eshaojing@hotmail.co
论坛报名贴地址：http://bbs.levelup.cn/showtopic-683973.aspx

本次聚会更多报道请参看：http://bbs.levelup.cn/showtopic-681317-1.aspx。



节目主持 米饼轩

Hi，同学们好，最近有没有购买心仪已久的新掌机啊？如果你刚踏进大学的校门，那掌机就是你的随身玩伴，随走随玩的特性是电脑或家用机都没有的！如果你刚踏入学业繁重的高中，那就抽空偷偷玩几下吧，掌机的娇小体型绝对适合你在"地下工作"，不过米饼轩在这里还是要友情提醒下，一定要以学业为重。

好了，现在还是来收听电台节目吧！本辑将要为大家解决关于"USB线拷贝文件出错"、"转片软件"、"PSP-3000"的技术性问题以及游戏方面的疑难杂症。FAQ，Let's begin！



新学习开始有一段时间了，不知道大家是否已经习惯了开学后的新生活呢？有没有交到新朋友呢？米格主持"FAQ电台"可经常会遇到新朋友呢。最近玩友**unrealgao**反映自己的小P用新买的USB线拷贝文件总是出错。记忆棒剩余容量都正常，拷贝图片没有什么问题，但遇到稍微大一点的MP3，容量更大的MP4、ISO就会遇到问题了。其实很多玩友都遇到过这类问题，而引发这种问题的可能性有在USB线上，也有在记忆棒上。如果你的记忆棒是扩容棒，可能会出现这种现象，扩容棒指的是那种通过控制芯片修改电脑识别容量的记忆棒，它的实际存储空间如果有1GB，经扩容在电脑就能识别到2GB甚至4GB，而实际拷贝文件的过程中超过1GB就会出现拷贝错误的现象。另外，组棒用久了，或格式化次数过多也会出现质量问题，发生拷贝数据错误的现象。所以推荐玩友可以先借朋友的记忆棒试试，看还有没有复制错误的问题。如果问题依旧，那就是USB线的问题了。现在市面上USB线材质量不



过关的很多，许多都没有抗干扰磁环，理论上超过1m长度的USB线要是没有抗干扰磁环，往往很容易在传输过程中出现数据丢失的问题，就算有抗干扰磁环，一般USB线长也很难超过1.8m。因此换根数码相机或其他设备赠送的原装线试试，有可能你的问题就会解决啦。

♫♪♩♪♫♪♩♪♫♪♩♪♫♪♩♪

继续来关注下一条问题。来自福州的玩友**TX**说自己在转片的时候经常会出现一些不正常的现象。比如转换出一个小文件，播放的话只有音频却没有视频。不论用什么软件转换视频，转换前首先要确定自己有没有安装视频解码器。不安装解码器，再强大的视频压缩软件也无法正常转换。最简单的办法就是安装暴风影音，直接就包含了所有常用解码器。解码器安装好基本上就完成了一大步，剩下就是用转片软件进行转换了。不过有的转片软件无法识别长文件名文件，而网上下载的视频往往中文英文文件名长得可怕，转换如果出现问题，把文件名修改成两位数字再试试，恐怕问题就能迎刃而解了。最后要说的是网络下载的片子许多可能本身就存在编码上的错误，比如RMVB文件可能本身就有丢帧丢时间线的问题，这些片子都必须修复后才能转换，或者换一个片源再试试吧。

♫♪♩♪♫♪♩♪♫♪♩♪♫♪♩♪

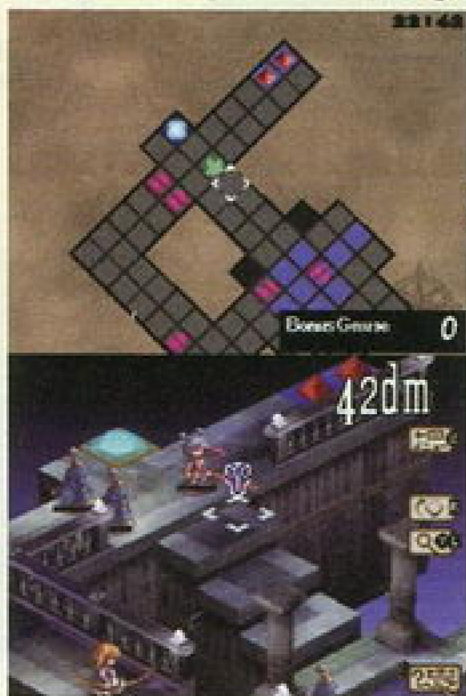
接着是网友**我爱PSP**的问题："小编好，我的钱终于够买PSP了，在准备出手时看到了PSP-3000公布的消息，好像屏幕变好了，尤其是解决了残像问题，希望哪位小编能给详细通俗地解释下，并帮参考下我要不要等3000。"这个问题由马修来给你通俗地解答吧，关系到残像问题的就是液晶屏的响应速度，也就是官方说的"应答速度：PSP-2000の约2倍"。PSP的响应速度为25毫秒，对这个概念不清楚的话可以对比下如下数据：笔记本电脑的标准响应速度为15毫秒，高端液晶显示器的响应速度可达到8毫秒。PSP-3000的如果如官方所说大致能达到12毫秒，介于高端显示器和笔记本电脑中间，残像问题应该基本可以得到解决。距离3000上市的日子已经很近了，等等吧，毕竟3000解决了屏幕残像这个

伴随PSP从始至今的痼疾——至于破解，是早晚的事。



怎么用PSP看电影？怎么用PSP听音乐？怎么用PSP打游戏……什么打游戏你都不会？看《PSP宝典》Vol.2，不但教你如何使用PSP，PSP-2000、周边大奖等你拿！

广告过后来看广州玩家**程亮**的问题："我在玩NDS版《魔界战记》，系统太复杂了，搞了半天还没弄清楚。请问一下里面的师徒系统是怎么回事？我想培养一个强力的魔法系角色，怎么做最好？"师徒系统的影响很复杂，这里一时说不清楚，



如果你不太熟悉师徒之间的能力补正，那么可以推荐你一种经典的师徒组合。首先让拉哈鲁受一个僧侣作为弟子。之后让僧侣通过连携攻击等方式在练习地图赚MANA，收下赤、绿、青三色魔法师以及格斗家、战士各一个作为弟子。等僧侣学会了三色魔法师的攻击技能后就可以独立战斗了，由于其SP和INT成长率较高，绝对比其余三种魔法师伤害更大。



不久前上海的读者**crystaljuly**来信反映，说自己的Z版《火纹DS》经常出现死机问题。由于小编之前并没有遇到类似问题，所以只是以为他卡带的个别问题，不过后来经过他自己的反复研究，发现了死机的原因：在游戏开始的时候有一段片头动画，一把剑慢慢从上屏移动到下屏，当剑贯穿两个屏幕，画面会切换成上屏是黑色的天空，这时会有闪电（注意，这是关键的地方），就在闪电闪第一下的时候按A键进入游戏，读取存档，那么十有八九在地图画面或是战斗画面会死机，就算不死机，也会出现不正常的现象，比如说战斗画面没有音效或是出现爆音。而如果在片头画面的其他地方进入游戏则不会有此现象，也不会死机。经过小编的再次实验，发现问题的确如他所说，因此确定这个问题并非个案，而是程序BUG，所以在此提醒大家注意。在此也要感谢crystaljuly读者的热心来信。



青岛的**董亮**读者在来信中问道："《GGXX》里最终BOSS在攻击时总会发一种无赖的超杀，满天的球飞来飞去，防下来也要掉很多血，要怎么才能打赢她？"I-NO的这招有三种变化，每种变化玩家都可以用不同的方法完全回避掉：如果她出招前的提示是波浪型的，那么玩家可以站在她面前两个身位的地方并跟着她的轨迹向前走；如果她的提示是向前方放射型的，那玩家应该贴在她身边，在她出招的时候垂直上跳，这两种轨迹的情况后玩家都可以直接反击她。另外一直情况是提示为向前并向上弯曲的弧线，玩家在屏幕的最远端蹲下就能躲过。另外，她在放出提示后还是有可能变招的，玩家要及时反应。



下面来看看湖南玩家**王佳**的问题："各位小编，我玩《无瑕传说》遇到了点问题，请问肉类和点心类的幻之食谱要如何取得？需要拥有的普通食谱我已经拿到了，就是不知道要去哪？"1.肉类幻之食谱的取得方法是先食用料理"灵药キノコスープ"，接着发生特殊事件"灵药キノコスープを食す"。事件结束后和ガルボスジャングル的老人交谈便可获得。2.想拿点心类幻之食谱要先与テノス兵器工厂的阿鲁贝尔交谈，接着进入圣都ナーオス的地下图书馆便可获得。事后回到兵器工厂和阿鲁贝尔交谈，获得制作料理的必要工具。



广州玩家**杨科**的提问："请教小编们一个关于《火焰之纹章 新・暗黑龙与光之剑》问题，就是第6章结束后主角得到的哪个什么"皇家霸者之证"有什么用啊？"那个道具叫火焰纹章（ファイアーエムブレム），其作用是主角玛鲁斯携带这件物品在身上时可以像盗贼那样开宝箱，不过要注意的是这个道具在入手后就无法再卸下。休息一下，进入广告时间。

想了解最新的PSP软硬件资讯？想知道PSP-3000的真面目？全新《PSP宝典》即将登场，告诉你小P最需要什么。



广州玩家**麦家兴**的提问求助："小P入手不久，《MHP2G》才40几个小时，想问问我拿斩破刀打村4★钢龙时为什么把它的风壁打消失了以后过不了多久又会出现？我看不出有没破角。"对钢龙的头部进行持续打击，对它造成硬直后风壁就会暂时消失一段时间，只有把它的角破坏才是令风壁消失最根本的方法。钢龙破角后的特征是它头部左边的角会折断，并且右眼部位的鳞甲会脱落，仔细观察的话还是比较好辨认的。

在一起的时间总是很短暂的，FAQ电台播报到此结束，各位玩家朋友们，我们下辑再见了！

掌机王

自由谈

栏目主持 马修

PSP-3000的公布，令PSP成为了业界的焦点，一时间有关PSP-3000的观点比比皆是，可以说是众说纷纭。本辑收录的自由谈稿件，正是有关PSP-3000的公布的评论。大家来稿时，也可以将思路尽量放宽，毕竟思路放宽，才可能有不俗的创意。

PSP-3000之我见

文 黑妹控



▲在2008德国莱比锡游戏展公布的PSP-3000

在北京奥运会如火如荼召开之际，笔者也暂时放下了对游戏的热情，把更多的精力投入到了对奥运赛事的关注中。不过即便如此，一则关于掌机的消息还是从一大堆奥运健儿争金夺银的新闻中脱颖而出进入笔者的视线——PSP-3000即将发售的消息。

其实早在今年年初新型号PSP的传闻就初露端倪，而且此后很长的一段时间里都是若隐若现，让人感觉新版PSP绝不是空穴来风。不久前随着国内一家游戏网站率先爆出了所谓的PSP-3000工程样机图之后，很多人更是对新型号PSP的推出深信不疑。不过随着E3上Sony的按兵不动，PSP-3000也淡出了人们的视线，可是想不到在不久之后的莱比锡游戏展上，Sony却突然公布PSP-3000将于今年10月发售的消息。

随着这条新闻不断传播，PSP-3000也引起了各方面的关注，尤其是在中国大陆的PSP用户之间引起了轩然大波。虽说PSP-3000并没有在中国大陆地区发售的计划，但PSP在国内巨大的普及率，很难让人不对其有所关注，所以笔者就结合很多玩家对PSP-3000的关注点谈谈自己的看法。

Sony “骗钱”还是“革新”

随着PSP－3000的公布（以下简称3000），现在很多玩家认为PSP－2000（以下简称“2000”）是一个过渡机型，属于Sony的骗钱行为。可能用“骗钱”这个词很难听，但是不得不说在很大一部分玩家心里，尤其是对于刚刚购入PSP－2000不久的玩家而言，用“骗钱”来形容3000带给他们的心理落差也并不为过，加上最近官方频频公布以2000屏幕的不足来衬托3000屏幕优秀的宣传图，更是让2000用户很是无奈，毕竟就算对于2000刚一推出就购入的玩家而言，拥有这台掌机也不到1年的时间，更不用提那些刚买不久的玩家了。

不过仔细想想，说“骗钱”也确实有些偏激，首先作为PSP来说，推出新型号改良版实在是情理之中的事情，为什么这么说？我们可以从PSP的两个身分来分析，也就是它作为一台掌机，以及一台PS系主机这两个身分。

掌机业界虽然长期任天堂一家独大，不过推出新型号的热情却不只任天堂独有。除了我们很熟悉的“GB－GBP－GBC”、“GBA－GBA SP－GBM”这种任氏掌机的改良之路，NGP和WS两台任氏以外厂商开发的掌机也都有过改良史。虽然家用机也有个别推出新型号的例子，但是相比掌机的频繁和普遍程度，实在是小儿科，所以作为掌机的PSP如此迅速地改良，倒也算是继承了掌机业的一贯传统。

再说PS系主机，前面也说了家用机推出新型号算是极个别现象了，不过在PS系中改良机型可算是司空见惯了，从PS到PS One、PS2到PS Two这种大的改变，到各不同型号之间的变化，比起掌机系列的改良频率也算有过之而无不及了，PSP作为PS系主机之一，推出新型号也算说得过去。



■一年前的PSP－2000

有了上面所说的双重身分，3000的推出看来就更合乎情理了。不过3000可以就此称为“革新”了吗？且慢，还是先来看看3000相比2000的变化再说吧。从目前公布的数据来看，大致有几个方面有了显著的变化。它们分别是液晶屏效果提升、增加内置麦克风、Home键改为PS键以及背部钢圈变细。更有方向键手感优化、视频输出优化两个改进。在这几大变化中，Home键和钢圈的变化无法称之为“进化”，因为这仅仅属于外观的变化，而且对于喜欢Home键或者粗钢圈的人来说还可能是一种“错误的变化”，所以这两处改变可谓见仁见智，就不再多说，而剩余的两项变化就可以称为“进化”了。



▲PSP－3000(上)和PSP－2000(下)的屏幕对比图，说实话，策划这个效果对比的人非常该打……

首先要说是液晶屏的提升，PSP的屏幕一直以来都可以说是毁誉参半的：尽管4.3寸16：9的大规格很值得骄傲，但美中不足的响应速度却让PSP总是背着“画面拖影”的坏名声。据说这个问题是当初为了压缩PSP制造成本不得已而用了廉价液晶造成的，可是到了2000这个问题依旧存在。不过这次的3000，PSP屏幕上这个首当其冲的问题应该是得以解决了，尽管目前还没有任何视频来证明拖影问题的改善，但既然官方敢于打出“约为2000屏幕响应速度2倍”这样的宣传语，那么新屏幕的表现便足以值得我们期待了。除了“更快的响应速度”外，“更高的对比度”以及“更广泛的色彩显示范围”也是这块新屏幕的看点，究竟有何表现还要我们拭目以待。

相对屏幕的脱胎换骨之变，“内置麦克风”这个卖点就显得有些鸡肋了，因为目前支持麦克风的游戏还并不算多、SKYPE电话的实用性在全球范围内究竟如何也不好说，退一步讲即便日后支持麦克风的游戏越来越多、SKYPE电话的普及越来越广，2000型用户也可以通过购买外置的麦克风配件来满足需要，这个方法会比直接更换一部新主机要便宜得多。

现在回头看看2000相对1000的变化——重量减轻、内存增加、方向键手感加强，实质上也就这三项。而3000之于2000，目前也就是前面提到的两项，所以综合来看2000、3000的变化都只是一点一滴，Sony不会一下子推出最好的机型，毕竟有着“PSP拥有10年寿命”这样的传闻，所以还不能说3000就是PSP系列的最终形态，也不能说2000就是过渡的骗钱机器，因为如果哪一天PSP-4000公布了，那么3000是不是也要沦为“骗钱机型”？

所以说客观冷静地面对新机型的发布，不要盲目地对其定性才是玩家应该保持的心态，因为2000、3000都只是“革新”路上的组成部分，它们谁也算不上完完全全的“革新”；而且商家本来就是以盈利为主，推出新机器刺激消费，也不能说成是“骗钱”。

玩家“换新”还是“守旧”



▲关于PSP-3000的传言由来已久，图中是假想图之一

对于广大玩家而言，PSP-3000的发布也牵动着他们的神经。尤其对于大多数并不富裕的国内玩家而言，添置一台全新的游戏主机并不是随随便便的事情，而且因为3000的破解目前还没有定数，所以究竟是守着旧机器继续玩，还是紧跟潮流以旧换新这确实是一个值得思考的问题，下面就来说一些笔者的个人建议，当然这些建议都是提给只能拥有一台PSP的玩家的。

如果你目前手头没有属于自己的PSP（不论你曾经是否拥有），恰好近期有购入PSP的意向，那么不妨等一等3000。虽说3000的破解目前还是个未知数，但是笔者个人认为3000的破解只是时间问题，大可以买一盘UMD先玩，就算连这一盘UMD钱也不想花，那买来先当作MP4用也很不错，尤其是那些从未拥有过PSP的玩家而言，这么长时间都等了，又何必着急这一两天呢？而且说不定黑客们还会给你一个惊喜。笔者个人就有不错的经历，去年7月我打算购买PSP，但是因为2000的公布，我决定往后推推并第一时间购入2000，没想到9月份托人从广州买好2000寄来的第二天，这邮包还在路上，机器便破解了，到了手里还享受了一把自己将官方系统“HACK”到M33的乐趣。

可话说回来，如果你是极端热爱游戏，以前仅仅是因为缺钱买不起PSP，现在买PSP就是为了玩到以前错过的好游戏，那么就马上入手可以破解的2000吧，不用管什么3000、4000，因为对你来说，“早买早享受”才是真理。

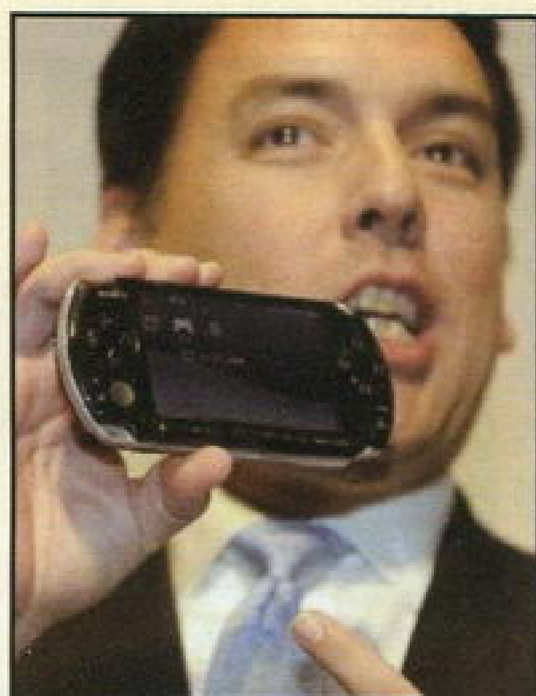


对于已经拥有一台PSP的玩家，自然应该分成拥有1000的和拥有2000的两类。对于1000型用户而言，机器的持有时间应该都在1至4年之间了，而随着持有时间的加长，机器多少也会有了一些毛病和瑕疵，如果你是这一类玩家并且还对PSP的游戏以及其他功能抱有热情，那么不妨等到3000破解的时候把1000这位“老战友”贴点钱换成3000吧，毕竟3000相对1000的变化已经是非常之大了，轻巧的外形、更大的内存、更好的屏幕会让

你有更好的娱乐享受。

对于2000型的玩家来说，除非是实在对屏幕拖影有怨念，否则建议还是继续用下去吧。3000相比2000的改进部分相当有限，也就是屏幕很吸引人，不过对于一台还用了不到1年的机器而言，想必大家都是爱护有加，把这么一台相对来说还算崭新的机器卖掉真是于心不忍。尤其是对于那些觉得买了2000吃亏的玩家，更应该好好使用这台机器来证明它的价值，不要一气之下换了3000，否则等到4000公布的那天没准又要遗憾了。

所以针对不同的情况大家可以有不同的选择，当然如果你有足够的经济实力同时拥有很多台PSP，那么请毫不犹豫地去购买3000吧，而笔者也只能和广大穷苦掌机玩家一起向您投去羡慕和嫉妒的目光了。



任天堂“观望”还是“反击”

虽然本文的主题是讨论PSP-3000，不过在结尾处还是不得不扯上任天堂以及NDS。在3000公布以前，我都一直坚信任天堂会率先公布NDS的第三代机型。因为无论从各个方面来讲，NDS都更具备第三代机器推出的条件。首先NDS第二代机型也就是NDSL是在2006年3月发售，这比PSP-2000的推出早了将近19个月，而NDS和PSP的初代机器都是在2004年末发售的。除此之外，进入2008年，NDS的主机销量也不再像之前两年一样对PSP有着绝对优势，甚至在很长一段时间内被PSP抢尽了风头。上述情况在日本本土更加明显，虽然很多人认为这和《MHP2G》等日式PSP大作的热销有着直接关系，但是不得不说，经过前几年NDS的热卖，NDS主机在日本已经趋于饱和状态，这种时候新型号的推出就势在必行了。对于刺激市场消费而言，新型号显然比新色彩、限定版来得有冲击力。不过新型号的呼声越高，任天堂越是按兵不动，原本在E3上期待新型号公布的愿望，也随着一款《GTA DS》的公布化为泡影。我想任天堂之所以不立刻推出新型号来“反击”PSP大好势头的原因，多半要归功于他们在软件上的收益，毕竟PSP的软硬件销售比根本无法和NDS的相提并论。再加上最近还有《口袋妖怪 白金》这样的“怪物级”游戏在NDS上登场，任天堂暂时还可以轻松地来“观望”PSP-3000，而作为玩家的我们，也只能一同“观望”了。

还有一点不得不说，NDS的第三代机种公布是迟早的事情，和PSP一样，进入2008年，NDS新型号的传闻就没有断过，又是取消GBA卡槽、又是加大屏幕尺寸，乍看上去还真像那么一回事。而且就在PSP-3000公布后不久，一条最新的NDS新型号传闻又在网络上不胫而走，而且这条传闻还声称新型号的NDS上下屏都将采用触摸屏……这个看着确实有些离谱，究竟会是怎么样的变化现在谁也不好说，但无论如何，眼下笔者更加关注和期待PSP-3000、尤其是屏幕的表现，相信大家也是如此。接下来，就让我们一同等待答案的揭晓吧。





火焰之纹章 新·暗黑龙与光之剑

NDS ◆Nintendo◆S・RPG

时隔多年，NDS居然会发售复刻“《火焰之纹章》系列”初代的本作，绝对是令人振奋的一个消息。借助NDS比GBA更为强大的机能，本作在画面上的表现简直无可挑剔。细致的地图描绘、鲜艳的色彩、华丽细腻的3D战斗动画表现形式，这些强化后的效果都无不让老玩家拍手称快。不过令笔者百思不得其解的是，为什么明明2D的人物头像居然换成3D，看着觉得毫无生气也就算了，还个个都长着一张并不讨好的大饼脸。顿时，该系列一贯的唯美华丽风格荡然无存。

战斗自然是该系列的一大重心，客观地说，本作在普通模式下难度很低，很照顾新手的感受。不过附加的多星选择Hard难度可就是另外一番景象了。毫不夸张地说，五星下的难度简直比当年最可怕的恶梦《多拉基亚776》还要高，敌人能力暴涨之下我方的所谓强者简直弱不禁风，更别提最终关海量的手持勇者系武器的敌人了，随便一个都能秒杀了我方任何人，在这样的难度下还能通关，简直无异于神迹。

游戏中设计了数量众多的外传关卡，虽然进入条件比较险恶，都是以牺牲我方角色为前提的，但外传中的新剧情以及新设计的许多魅力角色绝对有闯上一回的价值，这才算对得起牺牲了的伙伴嘛。

如果说本作在继承了初代系统并努力和现代的系列设定靠拢的话，那么该作最大的亮点无疑就是兵种变更了。以往的系列游戏，每个角色都是特定职业，而本作破天荒地居然让玩家可以自由变更角色的职业，当然每种职业的持有人数是限制了的。如何把角色的能力充分发挥出来，如何寻找更适合各个角色数据的职业，便成了战场外我们更应该思考的问题。



目前来看，本作的剧情只能算是开了个头，或许不久的将来会有所补完，真希望这一天不要让我们等得太久。

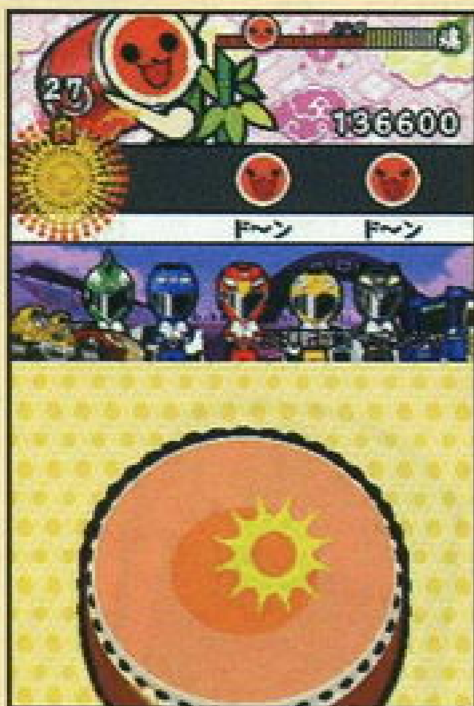
评论人：古梓　评分：7

太鼓之达人 七岛大冒险DS

NDS ◆NGBI◆MUG

如果说前作只是厂商小试牛刀，那么本作就是绝对的精品，无论是选曲还是系统方面都是诚意十足，接下来就从各个角度评析一下本作。

本作的画面依然保持着太鼓以往的风格，简单又不乏可爱的人物造型虽然谈不上华丽但又让人看得很舒服。前作由于NDS机能的限制使得高难度时鼓点移动时有残像，本作稍微做了些优化，鼓点移动的帧数高了很多，残像也没那么严重。众多特殊画面（指某些歌曲里在下面跳舞的人物有所改变，如哆啦A梦），让玩家在演奏时有了原作的感动的同时，也让玩家感受到厂商的诚意。



选曲方面由于容量的提升，曲目达到了50多首，众多热门歌曲和原创歌曲的加入绝不含糊，但是也有让人不满的地方，如J-POP部分的翻唱非常糟糕，个别歌曲竟然翻得连歌词都唱不清楚。

在系统上，本作的革新还是比较大的，首先变革最大的就要数道场模式，走格子通关的模式很有创意，还有新颖的BOSS战，但这个模式让人不满的地方也有很多，如通关方式比较单调，来来去去就那几个条件；某些地方要换特定的服装才能进入，则让喜欢DIY太鼓的人很不爽；辛口难度普通关卡和BOSS战的难度落差很大……但细节方面也做了很多贴心的改进，例如演奏时下面的鼓面会根据音色的不同而改变。值得一提的是，游戏和现实的互动性很强，街机版的二维码拍摄在本作中也有出现。

本作的关键词就是“诚意”，虽说系列一直摆脱不了“出续作就是换几首歌”的宿命，而且《太鼓》发展到如今系统已经定型，乍看上去好像很FANS向，但这种风格的音乐游戏还是很能吸引新玩家的，如果能出续作，希望厂商也能像做本作那么认真，带给我们更多惊喜，哪怕是加个新的音符也好……

评论人：Kiseri　评分：8

小编博客



本辑又轮到饼干写博客了，其实我自己不太爱写博客，只喜欢看别人写的博客。当初博客刚流行时，感觉很新奇，自己也尝试着写过几次，但终究还是没坚持下来，谁叫我是低调的人呢……哈，那既然今天我主持小编博客，那就随便聊下自己的业余生活吧！

奖杯犯



如果一直有注意我小编寄语的玩家，肯定知道我平时最喜欢做的事就是在PS3上拿奖杯了。很早以前就对X360的成就系统很感兴趣，但苦于没有360，所以自从PS3系统更新并支持奖杯以后，我大部分的闲暇时间贡献给了有奖杯的游戏。有网友也善意的质问我说，“你拿奖杯都沉迷了，你不是掌机编辑吗？怎么老玩PS3游戏呢？”只能说这是我的个人爱好，在工作之余，我自己也是一名热爱游戏的普通玩家。而身为狂热的游戏玩家，就自然会去追求世界上最棒的游戏。就像有些人喜欢购买一大堆的限定版而从来不拆包装；有些人喜欢频繁地更换最新款手机；有些人沉迷于Gal Game一样，收集奖杯就是我游戏生活中不可或缺的元素，也是挑战自己极限的动力。比较遗憾的是PSP没有奖杯系统，不然还真想和好友们比赛拿奖杯。

最爱车枪球



仔细回想下自己19年的游戏生涯，几乎99%都是动作类游戏，印象中惟一玩得好的RPG只有PS时代的《女神侧身像》。“车枪球”不是简单的3个类型，其中的“车”是竞速狂飙类的赛车游戏；“枪”则涵盖了动作冒险、飞行射击以及第一人称视点射击；“球”当然是以“《实况足球》系列”为代表的球类体育游戏。按照自己的个性，既然玩就要以通关为最低要求，养成这种习惯是因为学生时代游戏经费紧张，自己买的每一个游戏都必须好好玩才行。以上说的车枪球类游戏充斥着整个游戏界，这些游戏往往能够最直接地体现一个游戏制作组的实力，而其拥有的震撼视觉效果，也能快速地吸引住玩家的眼球。我自然很容易被那些震撼效果给吸引，从而沉迷于枪林弹雨或急速狂飙所带来的刺激感。每天下班回家都会与朋友联机小玩一会《使命召唤4》或是其他赛车游戏，在竞技的过程中与朋友进行游戏方面的交流，其中的过程很是轻松休闲。

看电影是必修课

不知道自己喜欢看电影的爱好是不是遗传的，因为我爸年轻时就特别喜欢看电影。早在80年代，老爸就开始订阅电影杂志，杂志名称记得叫《电影故事》，虽然是黑白的，但光是看着介绍文字，很小的我就感觉特别过瘾。从小到大，只要电影院有新片上映，都会和老爸搭档一起前往观摩。直到现在从事了游戏行业的工作，这爱好还是一直伴随着我。细心的读者都知道我是专门负责美式游戏的，而如今电影改编类游戏又多如牛毛。所以在写电影改编类游戏的特快、攻略或是介绍性文章前，就必须提前观看下电影。如果遇到没看过的系列，也要想些办法去找来。只有对故事情节有所了解，才能毫无偏差地讲述这个游戏，既要注重游戏文章的实用性还要照顾到娱乐和观赏性。好了，我看时间差不多了，版面空间也有限，等下次再来和各位读者大人侃大山吧，最后希望喜欢游戏和电影的朋友都能从中获得属于自己的快乐元素。

火热秘技



栏目主持：盲先知

某个周末跟着胧月去和几个深圳、广州的《刀魂》高手战了几局，果然我这个反应、意识、出招都不行的《刀魂》菜鸟成了众人祭刀的材料。不过好在最后偷学到一套“五毛钱连”。据说这套连招太过华丽，以至于看到的人会情不自禁地掏出五毛钱叫好。有时如果玩家能发现游戏中的一些小技巧，那也会成为众人所钦佩的对象，还等什么？让我们一起发掘游戏中的秘密吧。

PSP　N+

美版　N+　秘技

虽然这款游戏画面简单，但难度可着实不低，借来乌冬的机器玩了一下，没几关我就放弃了。而且放下机器之后我觉得眼睛有点疼，手里也满是汗，一款动作游戏能让人玩得这么耗神也不容易啊。(=_=)

○额外关卡

在主菜单中的“Unlockables”选项中按住L键和R键不放，再输入“×、○、×、○、×、×、○”，就能激活45～49这5个“雅达利奖励关”，这些关卡难度非常高，玩家可以挑战一下。另外，NDS版中此秘技也有效，只是要输入的指令变成了“A、B、A、B、A、A、B”。

○解锁要素

游戏中大部分要素需要玩家完成一定的关卡或是收集一定数量的金块才会出现。

隐藏要素	解锁方法
红色人物	完成第1大关或收集300个金块
蓝色人物	完成第2大关或收集500个金块
绿色人物	完成第3大关或收集700个金块
粉色人物	收集5000个金块
紫色人物	收集1000个金块
金色人物	完成前45大关
地图包1	收集2500个金块
地图包2	收集3000个金块
地图包3	收集3500个金块
奖励音乐1	收集900个金块
奖励音乐2	收集2000个金块
胜利姿势1	完成第1大关或收集400个金块
胜利姿势2	收集800个金块
胜利姿势3	收集1100个金块
胜利姿势4	收集1500个金块
胜利姿势5	收集10000个金块

下面为大家介绍NDS的R4烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器《Cheat Code Editor》，点击“File”菜单中的“Add game”添加一个游戏项目，再点击“Add cheat”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“Update Code”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“usrcheat.dat”放到TF卡中的“_system_”目录下即可在进入游戏前选择使用。

NDS　N+

美版　N+　金手指

○GameID：YNXE 7C5EA261

时间最大
0220E938 05F5E0FF

按L+R金块99999
94000130 FCFF0000
020E1BF8 0001869F
D2000000 00000000

关卡全开
D5000000 02020202
C0000000 0000000A
D6000000 020D59A8
D2000000 00000000

口袋妖怪 白金

日版　ポケットモンスター プラチナ　金手指

○ GameID：CPUJ BC3EA632

按SELECT+↑金钱全满
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
00000090 000F423F
D2000000 00000000

按SELECT+↑获得全部徽章
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
20000096 000000FF
D2000000 00000000

按SELECT+↑获得全图鉴
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
D5000000 0000FFFF
C0000000 0000001E
D7000000 00001380
D2000000 00000000

按SELECT+↑获得所有回复药
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
D5000000 03E60011
C0000000 00000025
D6000000 00000B60
D4000000 00000001
D2000000 00000000

按SELECT+↑获得所有树果
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
D5000000 03E60095
C0000000 0000003F
D6000000 00000C00
D4000000 00000001
D2000000 00000000

按SELECT+↑获得所有冒险道具
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
D5000000 03E60044
C0000000 0000002B
D6000000 00000644
D4000000 00000001
D2000000 00000000
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
000006F4 03E60087
000006F8 03E60088
D2000000 00000000
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
D5000000 03E600D5
C0000000 00000072
D6000000 000006FC
D4000000 00000001
D2000000 00000000

按SELECT+↑获得所有技能机
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
D5000000 00620148
C0000000 00000063
D6000000 000009A0
D4000000 00000001
D2000000 00000000

按L+R HP最大
94000130 FCFF0000
621BEA80 00000000
B21BEA80 00000000
10005E08 000003E7
10005E0C 000003E7
D2000000 00000000

按SELECT+↑获得所有精灵球
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
D5000000 03E60001
C0000000 00000003
D6000000 00000D00
D4000000 00000001
D2000000 00000000
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
D5000000 03E60006
C0000000 0000000A
D6000000 00000D10
D4000000 00000001
D2000000 00000000

按SELECT+↑获得所有战斗用道具
94000130 FFBB0000
62101140 00000000
B2101140 00000000
D5000000 03E60037
C0000000 0000000C
D6000000 00000D3C
D4000000 00000001
D2000000 00000000

按L+R PP无限
94000130 FCFF0000
621BEA80 00000000
B21BEA80 00000000
00005DE8 63636363
D2000000 00000000



突击队 钢铁灾难

美版　Commando Steel Disaster　金手指

○ GameID：YW7E 99EBAA1C

HP无限
222C7EB4 00000063

无敌
220B924C 000000FF

装甲无限
222C7EB5 00000063

弹药无限
020B9274 FFFFFFFF

手雷无限
222C7EB8 00000063

任务全开
020B9498 01010101
120B949C 00000101

狩猎季节2G 第12话

绘 licut







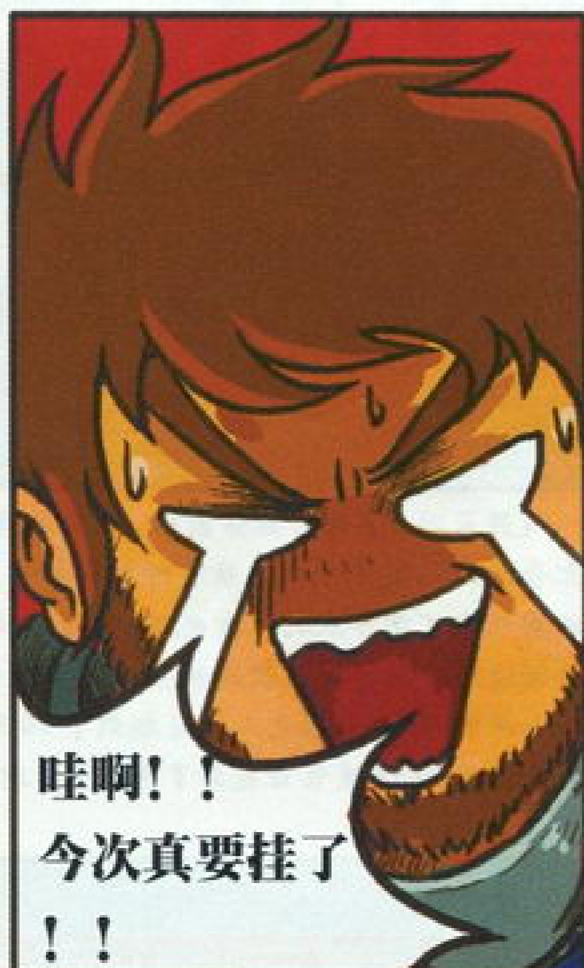









这可怕的风压……
站、站不起来了……
呼哧
呼哧


哇啊！！
今次真要挂了！！


啪！！


这是惟一的机会了！
嗷呜
嗷呜


闪光弹?


可是这把大剑刚才已经钝了！！


那么……用蓄力斩吧！！
TO BE COUNTINUED

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

《毁灭世界》的动画播出后，使其游戏版的关注程度得到了很大的提高，可见动画配合游戏的宣传方式的确是行之有效的。而看过最近公布的游戏影像后，我们发现这款游戏中可圈可点的地方也不少，尤其是其战斗看上去非常爽快，喜欢RPG的玩家不要错过咯。最近有几款游戏在发售日上进行了调整，比如原本预定10月2日发售的《女神侧身像 负罪之人》延期到了10月30日、原本预定9月25日发售的《游戏王对战怪兽GX3》发售日变为了未定等，期待这些作品的玩家需要再等上一段时间才能玩上了。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

NINTENDO DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008年9月			
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39.99美元
18日	龙珠DS	ドラゴンボールDS	NBGI	A・AVG	5040日元
22日	模拟城市 建筑大师	SimCity Creator	EA Games	SLG	29.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	ACT	29.99美元
25日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Sting	SLG	5090日元
25日	毁灭世界 被引导的意志	ワールド・デストラクション 导かれし意思	SEGA	RPG	5980日元
25日	逆境无赖开司 死亡或生还	逆境無頼カイジ Death or Survival	Compile Heart	AVG	5040日元
26日	索尼克编年史 暗黑兄弟会	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	SEGA	RPG	29.99欧元
		2008年10月			
9日	铁道检定DS	铁道检定DS	Spike	ETC	5040日元
9日	铁道少女DS 终点回忆	铁道むすめDS ターミナルメモリー	Takara Tomy	AVG	5040日元
9日	史努比DS 去见史努比和它的朋友们吧	スヌーピーDS スヌーピーと仲間たちに会いにいこう!	Square Enix	ETC	5040日元
16日	AWAY 混乱的迷宫	AWAY シャッフルダンジョン	AQ Interactive	RPG	5229日元
16日	阿瓦隆代码	アヴァロンコード	MMV	A・RPG	5229日元
16日	卡片召唤师DS	カルドセプトDS	SEGA	TAB	5040日元
23日	决意 死亡标记	ケツイ デスレーベル	Arika	STG	5800日元
23日	恶魔城 被剥夺的刻印	恶魔城ドラキュラ 夺われた刻印	Konami	ACT	5250日元
28日	谋略所向	采配のゆくえ	Koei	SLG	4800日元
30日	希德与陆行鸟的不可思议迷宫 忘却时间的迷宫DS+	シドとチョコボの不思议なダンジョン 时忘れの迷宫DS+	Square Enix	RPG	5040日元
30日	女神侧身像 负罪之人	ヴァルキリープロファイル 咎を背负う者	Square Enix	RPG	5040日元
31日	007 量子危机	James Bond: Quantum of Solace	Activision	ACT	29.99欧元
		2008年11月			
6日	星之卡比 超级无敌豪华版	星のカービィ ウルトラスーパーデラックス	Nintendo	ACT	4800日元
6日	思乡之风	ノスタルジオの风	Tecmo	RPG	5800日元
13日	赤川次郎悬疑作品 月之光 坠钟杀人	赤川次郎ミステリー 月の光 沉める钟の杀人	MMV	AVG	3990日元
13日	DS西村京太郎悬疑作品2 新侦探系列 金泽・函馆・极寒的峡谷 复仇之影	DS西村京太郎サスペンス2 新侦探シリーズ 金泽・函馆・极寒の峡谷 复讐の影	Tecmo	AVG	3990日元
13日	流星洛克人3	流星のロックマン3	Capcom	A・RPG	5040日元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	AVG	29.99美元
27日	寒蝉鸣泣之时 绊 第二卷・想	ひぐらしのなく顷に绊 第二卷・想	Alchemist	AVG	3990日元
27日	超时空之钥	クロノ・トリガー	Square Enix	RPG	5040日元
		2008年12月			
11日	心灵传说	テイルズ オブ ハーツ	NBGI	RPG	6650日元
		2008年秋			
未定	雷顿教授与最后的时间旅行	レイトン教授と最后の时间旅行	Level-5	AVG	售价未定
		2008年冬			
未定	凉宫春日的忧郁（暂名）	凉宫ハルヒの忧郁（暂名）	SEGA	AVG	售价未定
未定	王国之心 358/2天	キングダムハーツ 358/2 Days	Square Enix	RPG	售价未定
未定	勇者斗恶龙IX 星空的守望者	ドラゴンクエストIX 星空の守り人	Square Enix	RPG	售价未定
未定	陆行鸟与魔法画册 魔女、少女与5勇者	チョコボと魔法の绘本 魔女と少女と5人の勇者	Square Enix	ETC	售价未定
未定	绿野仙踪	RIZ-ZOAWD	D3 Publisher	RPG	售价未定

09.18 龙珠 DS



■NBGI ■A · AVG ■5040 日元

根据《龙珠》改编的一款动作冒险游戏，讲述的是少年时代的孙悟空和布尔玛寻找七颗可以实现任何愿望的龙珠的故事。游戏对应触控操作，玩家控制的孙悟空有“如意棒模式”和“格斗模式”两种攻击套路，在如意棒模式下悟空可以使用伸缩自如的如意棒对远距离的敌人进行打击，而格斗模式则是以拳脚为主，虽然攻击范围短了，但可以使用强力的龟波气功。



09.25 毁灭世界 被引导的意志



■SEGA ■RPG ■5980 日元

在首次公布时，SEGA就声称这款游戏是其近年罕见的大制作原创RPG，游戏不仅邀请到了加藤正人、田中久仁彦、光田康典等玩家们非常熟悉的大人物加盟，并且还专门推出了TV动画为游戏造势，可见厂商对其的重视程度之高。游戏的战斗画面纵跨NDS的上下两屏，尽管为指令式RPG，但游戏在爽快感上却也做得十分到位，比如把敌人打晕或打浮空后可以追打等等。



PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2008 年 9 月			
16 日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	ACT	39.99 美元
18 日	侍道 携带版	侍道ポータブル	Spike	A · AVG	3990 日元
18 日	家庭教师 REBORN 斗技场	家庭教師ヒットマン REBORN! バトルアリーナ	MMV	FTG	5229 日元
20 日	新安琪莉可 特别版	ネオアンジェリーク Special	Koei	AVG	5040 日元
23 日	巴兹猜谜大师	Buzz! Quiz Master	SCEA	ETC	19.99 美元
23 日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	ACT	29.99 美元
25 日	美少女梦工厂 5 携带版	プリンセスメーカー5 ポータブル	Cyber Front	AVG	5040 日元
25 日	出包王女 脸红心跳! 临海学校篇	To LOVE る－とらぶる－ドキドキ! 臨海学校编	MMV	AVG	5040 日元
25 日	PC-E 精选 星际战士合集	PCエンジン ベスト コレクション ソルジャーコレクション	Hudson	STG	2940 日元
25 日	卡尔迪那鲁之弧 携带版	カルディナルアーク ポータブル	Idea Factory	SLG	5040 日元
25 日	玛娜传奇 学园的炼金术士们 携带版+	マナケミア 学園の錬金術士たち PORTABLE +	Gust	RPG	5040 日元
26 日	潜龙谍影 2 数字漫画小说	Metal Gear Solid 2: Digital Graphic Novel	Konami	AVG	29.99 欧元
		2008 年 10 月			
2 日	一骑当千 雄辩之拳	一騎当千 エロクエント フィスト	MMV	ACT	5229 日元
3 日	FIFA 足球 09	FIFA Soccer 09	EA Sports	SPG	19.99 欧元
7 日	NBA Live 09	实况 NBA 09	EA Sports	SPG	39.99 美元
9 日	超时空要塞 王牌开拓者	マクロスエース フロンティア	NBGI	ACT	5040 日元
16 日	勇者别嚣张 or2	勇者のくせになまいきだ or2	SCEJ	SLG	3980 日元
21 日	星之海洋 初次启程	Star Ocean: The First Departure	Square Enix	RPG	39.99 美元
23 日	BLEACH 灵魂嘉年华	BLEACH ソウル・カーニバル	SCEJ	ACT	4980 日元
23 日	深红编年史 红辉的魔石	ガーネット クロニクル 紅輝の魔石	SEGA	RPG	5040 日元
23 日	萌麻将	萌える麻雀 もえじゃん!	Hudson	TAB	5040 日元
30 日	蓝岛物语 少女的约定	蓝岛物语 レアランドストーリー 少女の约定	Arc System Works	SLG	5040 日元
30 日	水月 携带版	水月 ポータブル	GN Software	AVG	5040 日元
30 日	星色的赠物 携带版	星色のおくりもの Portable	Takuyo	AVG	6090 日元
		2008 年 11 月			
13 日	定制我们的世界	注文しようぜ! 俺たちの世界	Global A Entertainment	RPG	5040 日元
20 日	普利尼 我做主人公可以吗?	プリニー オレが主人公でイイんスか?	日本一 Software	ACT	5229 日元
20 日	机动战士高达 高达对高达	机动战士ガンダム ガンダム VS. ガンダム	NBGI	ACT	5040 日元
27 日	寒蝉鸣泣之时 黎明 携带版	ひぐらしデイブレイクポータブル	Alchemist	FTG	6090 日元
27 日	啪嗒砰 2	パタポン 2 ドンチャカ	SCEJ	MUG	4980 日元
27 日	喧哗番长 3 全国制霸	喧哗番长 3 全国制覇	Spike	A · AVG	5229 日元
		2008 年 12 月			
18 日	异说 最终幻想	ディシディア ファイナルファンタジー	Square Enix	FTG	6090 日元
		2008 年冬			
未定	偶像大师 SP 完美之日	アイドルマスター SP パーフェクトサン	NBGI	SLG	售价未定
未定	偶像大师 SP 神奇之星	アイドルマスター SP ワンダリングスター	NBGI	SLG	售价未定
未定	偶像大师 SP 思念之月	アイドルマスター SP ミッシングムーム	NBGI	SLG	售价未定
未定	世界传说 光明神话 2	テイルズオブザ ワールド レディアントマイソロジー2	NBGI	RPG	售价未定
未定	啪嗒砰 2 (暂名)	パタポン 2 (暂名)	SCEJ	MUG	售价未定
未定	乐克乐克 2	LocoRoco2	SCEJ	ACT	售价未定

精彩内容导视



NEW 电影前线

“电影前线”是口袋光环新开张的版块，在这里我们会为大家介绍即将上映的精彩电影预告片，喜欢看电影的玩家们可要好好关注哦，这次为大家带来的是《马科斯·佩恩》、《马达加斯加2 逃往非洲》和《生化危机 退化》的精彩片段。



游戏展望台

本次“游戏展望台”收录了《异说 最终幻想》、《口袋妖怪 白金》、《女神侧身像 负罪之人》等重头大作的最新宣传影像，另外“《DJMAX》系列”也公布了PSP版最新作的宣传影像，不要错过哦。



新动一刻

动漫频道“新动一刻”这次为大家介绍的新番动画是《致命紫罗兰》、《Mission—E》和《零之使魔 三美姬的轮舞》，喜欢动画的读者不要错过。

火热试玩区

“火热试玩区”中有小编为大家演示的近期三款新作影像，分别是NDS版《蓝龙PLUS》、《东京魔人学园剑风帖》以及PSP版《Fate/老虎斗技场 加强版》，想知道这三款游戏素质如何，来好好看看吧。



新作特搜队

遥远的时空中 梦浮桥/玛鲁王国的人偶公主 天使演奏的恋歌/传言的翠君2 两个翠君?/学校恐怖流言 花子来了/NDS阅读系列 手冢治虫 火之鸟/出包王女 刺激紧张！林间学校篇/我的中文教练/战术公会/载具王国DS/加菲猫的狂欢节/梦幻弹珠台3D/绘图猜谜/莉莉菲公主/新世纪福音战士 绫波育成计划 with 明日香补完计划/San—X角色频道 全明星大集合/探秘三合一/用触笔说你好笔谈君/N+

《口袋光环DVD》Vol.96有奖问答题目

在火热试玩区板块中，《FATE/老虎斗技场 加强版》影像的第一场战斗中小编选择的角色是什么性别？

A：男　　B：女

C：性别不明的神秘生物

本辑活动奖品



盟区战卡 3名

感谢盟区提供战卡作为奖品

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部电话或E-mail联系，提供详细中奖信息和电话以便查询，多谢配合！
读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

中奖名单

《掌机王SP》第94辑大奖揭晓

中奖者名单公布

一等奖 6名



NDS烧录卡

常州市	查益佳
贺州市	陈延恺
郑州市	楚庆鑫
上海市	李子扬
云浮市	龙骏勇
北京市	徐袁培

二等奖 5名



NDS烧录卡　座式充电器

通化市	高凯
唐山市	李子健
本溪市	芦正卿
胶州市	徐翰超
南昌市	郑金平

三等奖 6名

北通、黑角掌机周边

襄樊市	陈坤
深圳市	冯伟文
上海市	沈泽旭
峨眉山市	吴建军
句容县	严冬
兰州市	张海峰

《口袋光环DVD》有奖问答中奖名单

Vol.94 有奖问答答案：C



盟区战卡 3名

有奖问答中奖名单	
钦州市	丁培峻
贵阳市	王士吉
上海市	张轶

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

ISBN 7-88527-243-2

